2 ПЛАКАТА GTA III: Vice City & WarCraft III: The Frozen Throne

2 диска

PC MANIA®

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 7 (63), ЮЛИ 2003

без CD: 1.90 лв с 2 CD: 3.90 лв

THE LORD OF THE RINGS
THE RETURN OF THE KING

REVIEW
Colin McRae 3

PREVIEW
Commandos 3

FIRST LOOK
Chrome

- Battle Mages
- Will Rock
- The Hulk
- Moto GP 2

Hardware

> Matrox или nVidia?
> Магистрали на 200 Mhz Intel с DualDDR 400

Lifestyle

> Wakeboard Presentation 2003
> Забрана на игри – нов подход в борбата с "неморалността"

PlayStation

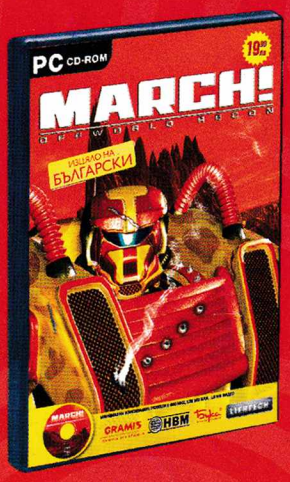
> NBA Street Vol.2
> The Mark of Kri
> Конзолите на E3

дистрибуция

3 800819 012075 >

www.mart.bg

Какво ще излиза скоро на български?



MARCH
Offworld Recon

Орбитална станция Арес1, ниска орбита около Марс, капитански дневник:
"Те са луди, всички са луди. Тези, които не се самоубиха, се нахвърлиха на екипажа, а долу на планетата става нещо още по-странно. Като че ли всички механизирани единици се струпват на едно място и започват да строят нещо. Имам лошо предчувствие... не... ТЕ идват... НЕЕЕ"

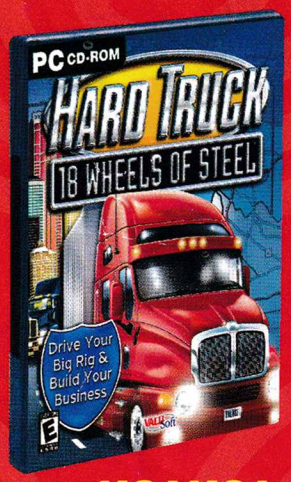
Една планета, една мистерия, екип от пет робота...
Красива графика, LithTech Talon енджин. Яка музика. Поддръжка на мултиплейър.
Изцяло на български език.

ИЗЛИЗА на 26 ЮНИ

ECHELON
Wind Warriors

Echelon: Wind Warriors е продължение на културния екшън-симулатор с футуристични изтребители Echelon. Отново ще се впуснем в зашеметяващи въздушни битки, демонстрирайки летателни умения - както високо в небето, така и на сантиметри от земната повърхност, преследвайки врага с убийствена скорост из прорязващи планините скалисти каньони.
Впечатляващата графична система на играта е снабдена с някои допълнителни екстри. Теренът е по-подробен и разнообразен, а обектите по него са няколко пъти повече. Играта е преведена изцяло на български и са озвучени над 5000 реплики.

ИЗЛИЗА на 26 ЮНИ

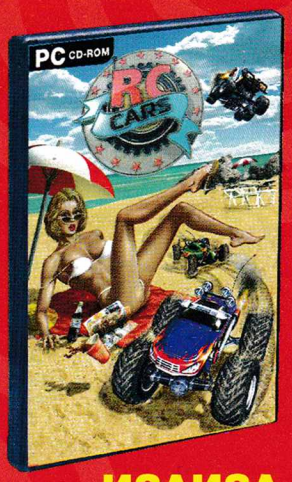


HARD TRUCK
18 Wheels of Steel

Геймплеят не се ограничава единствено с карането на камион.
В тази игра не сте просто шофьор – вие сте шеф на фирма, която трябва да управлявате с финес, защото в противен случай ще фалирате. Но все пак, като всеки печен бос, вие също имате камион, с който припечелвате лично по някой друг долар.

Забележителни пейзажи и огромни ландшафти, разположени в 11 щата. Невероятно реалистична околна среда. Смяна на деня с нощ, както и на климатичните условия.
Бъзици между шофьорите, озвучени на български :-)

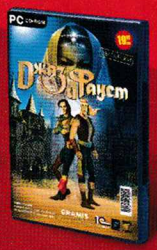
ИЗЛИЗА през ЮЛИ

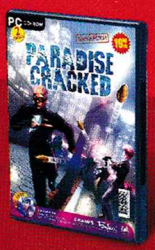


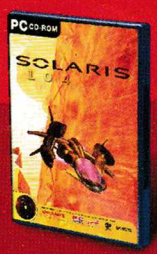
R.C. CARS

Ако ви е омръзнало да правите кръгчета по изкуствени писти, излезте от пътя напук на всички правила! Направете хаос на плажа, на шосето и дори във военното поделение...
R.C. Cars е симулатор на колички с радио управление, характерен с реалистичната си графика и поведение на количките, як саунд.
Ще срещнете огромно количество персонажи - хора, животни, птици и дори ... насекоми. Съперниците ви притежават уникален изкуствен интелект, те следят вашите действия и трикове и ги научават. Ще видите невероятни събития и обекти. Чакат ви куп изненади...
Играта може да се играе и в мрежа.
Изцяло на български език.

ИЗЛИЗА през ЮЛИ







ИГРИТЕ НА GRAMIS МОЖЕ ДА НАМЕРИТЕ В: GERMANOS, 2 BE, GLOBAL NET, JEFF, PULSAR, METRO, ВЕСТНИКАРСКАТА МРЕЖА И ВСИЧКИ СПЕЦИАЛИЗИРАНИ МАГАЗИНИ В СТРАНАТА

Издател на споменатите игри за България е Gramis.
Всички наименования са запазени марки на техните собственици.

ДИСТРИБУЦИЯ: "МАРТ БЪЛГАРИЯ" ООД, София, бул. "Янко Сакъзов"№ 56,
тел: (02) 9444570, 9431879 и 8465063, e-mail: office@mart.bg web: www.mart.bg

GRAMIS

СЪДЪРЖАНИЕ

брой 7 (63), Юли 2003

EDITORIAL

Prince of Persia: Презареждане 2 04

НОВИНИ

Геймърски новини 06

PREVIEW

The Lord of the Rings: The Return of the King 08
Commandos 3: Destination Berlin 10
Battle Mages 14
Задава ли се ренесанс на куестовете? 32

FIRST LOOK

Chrome 12

REVIEW

Ultima Online 16
Colin McRae Rally 3 18
MARCH! Offwolrd Recon 22
Next Generation Tennis 2003 24
The Elder Scrolls III: Bloodmoon 26
The Hulk 28
Moto GP 2 30
Will Rock 34
The Sims: Superstar 36
Thorgal: Odin's Curse 38
Ghost Master 40
Finding Nemo 42
International Superstar Soccer 3 43

PS MANIA

PS News 45
NBA Street Vol.2 46
Конзолните владения на E3 (Част 1) 48
The Mark of Kri 50

SOFTWARE

Кодеци, плейъри и борбата им за надмощие 67

LIFESTYLE

Wake Board Presentation 2003 68

ПИСМА

pisma@pcmania.bg 70

КЛАСАЦИЯ

PC Mania Top 10 72

"Ще лумне пак пламък изгаснал,
над скалата - лъч засиял;
строшеният меч ще зарасне,
сваленият пак ще е крал."

Из "Властелинът на пръстените"

ЖЪЛТИ СТРАНИЦИ

CHEATS

PlayStation Cheats 51
PC Cheats 55

TIPS&TRICKS

Championship Manager 4 52

НОВИНИ

Mixed News 56

HARDWARE

Магистрали на 200MHz, част 1: Intel с DualDDR400 58
Поредните размествания при графичните ускорители 60

BEST FREE SOFT

Юни 2003 62

ЗАЛА НА СЛАВАТА

Atari a.k.a. Infogrames – новите стари успехи 63

РЕТРО

Atomic Bomberman 64

SOFTWARE

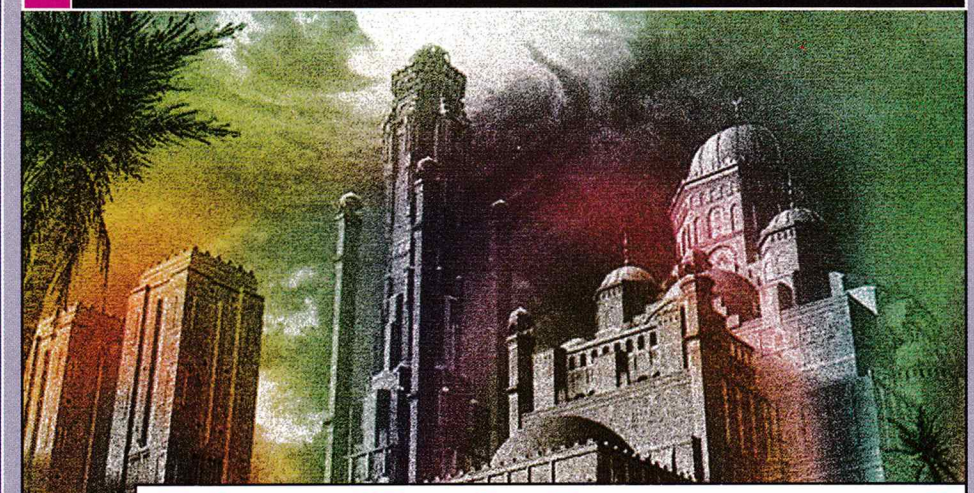
Software On-Demand – плати само най-необходимото 65

преди три години

Започвайки да разлиствам броя от преди три години, се запънах още на новините. Направи ми впечатление информацията в аванс, която бяхме пуснали за Duke Nukem Forever и Doom 3. Щях сериозно да се замисля, ако някой тогава ми беше казал, че три години по-късно ще пиша този текст, а излизането на дългоочакваните игри ще продължава да тъне в неясното бъдеще.

Ситуацията всъщност е доста типична. Не съм Нострадамус, но аз лично не си представях така двехилядната година – с дупки по улиците, олющени фасади и западнали соц заводи край пътищата. Вече трябваше да сме приключили с войните и горе-долу да сме започнали да колонизираме Марс. Писателите фантасти в недалечното минало пък описваха хората от зората на третото хилядолетие, качени в летящи коли, владеещи телепатията, установили контакт с извънземен разум или открили изкуствения интелект. Кво стана? Никой не се сети за мобилните телефони, никой (вече си признават официално) не позна за разпадането на Съветския съюз и почти никой (което за мен е най-големият ташак) не прогнозира бума на интернет и компютрите. Мога да продължа до безкрайност за всичко това, което не се случило или напротив – повторило се е било като фарс, било като някакво психарско дежа-ву. Всъщност ставаше дума за игрите. Виждате, че и за тях, както беше преди три години, така и сега, бъдещето си остава нещо тайнствено и забулено в мистерия.

Петър Табов



Prince of Persia: Презареждане 2

Има една игра, която заема специално място в моето геймърско детство. Нарича се Prince of Persia. За едни тя е просто име, за други – легенда, за трети – нищо незначещо английско словосъчетание. Аз определено попадам във втората категория геймъри. Екзотичната ориенталска история за смелия принц и неговата половинка, отвлечена от злия везир Джафар, е незаличимо татуирана в съзнанието ми. С Prince of Persia са свързани много мои незабравими спомени (и безсънни нощи) от времето, когато можех да си позволя по няколко последователни дни неспирен виртуален делириум. В далечната 1989 г. тази игра се оказа един от най-силните аргументи да седна (всъщност по-скоро – да заседна) пред ултрамодерния за времето си IBM PC/XT на моя чичо и да не се отлепя от компютрите и до наши дни. Накратко казано – Prince of Persia е май една от първите PC-геймки, която успях да превъртя. По някакъв неясен за мен начин легендарният дизайнер Джордан Мехнер беше успял да улови магията на Ориента и "1001 нощи", да я трансформира в безкрайна поредица от нули и единици и да я поднесе в смилаем за компютърното поколение вид.

Както изглежда, достатъчно много хора са споделяли моя ентусиазъм – първото издание на Prince of Persia е продадено в тираж над 2 милиона. А за края на 80-те и началото на 90-те това отвсякъде си беше размазващо постижение. Подобен успех сполетя и продължението Prince of Persia 2: The Shadow and The Flame, издадено през 1993 г. Накратко казано – тези две игри, посветени на персийския принц, останаха записани завинаги в геймърската "зала на славата" и поставиха фундамента на преливането от елементарния "jump'n'run' към далеч по-комплексния и увлекателен екшън/адвенчър.

Споделям всичко това, защото след няколко месеца предстои римейк на Prince of Persia. Приемам този факт със смесени чувства. От една страна, ме топли мисълта, че любимата ми игра ще оживее отново благодарение на най-авангардните 3D-технологии. От друга обаче, няма как да не забравя фиаското на предишния подобен опит, озаглавен Prince of Persia 3D. Разчитайки на славното минало, тази игра се опита да залъже феновете с нещо като prince-клонинг на Tomb Raider 1, гарниран с посредствена история, която почти дословно повтаряше фабулата на оригинала (този път гадните бяха вуйчото на принцесата и неговия противен син). Казано по-просто – продукцията беше ниско-бюджетна – а резултатът, разочароващ за ценители като мен.

Е, този път се надявам да не стане така. Новата Prince of Persia: The Sands of Time е дело на елитния гейм-издател Ubi Soft, който неведнъж е доказал своята класа. Играта ще е екшън/адвенчър, а първите впечатления от нейната визия са отлични. За разлика от 3D-версията, издадена през 1999 г., това ще е самостоятелен сюжет, а не продължение. Обнадеждаващо е, че създателите работят в тясно сътрудничество с Джордан Мехнер и се вдъхновяват, разцъквайки първите две части.

Така че силно се надявам Prince of Persia: The Sands of Time да не затъне дълбоко в пясъците на времето като своя триизмерен предшественик. След всичко това мога само да се обърна към Ubi Soft с една гореща молба – моля ви, не убивайте окончателно един прекрасен тийнейджърски спомен.

Момчил Милев

Albatron

FX5900

FX5900PV (VIVO) and **FX5900UV** (Ultra & VIVO) the models represent the most technologically advanced cards currently available within the Albatron line of VGA cards.

our vision is your future

Albatron FX5900 series includes several significant improvements since its latest predecessor GPUs.
A second-generation release of CineFX™(ver 2.0) beefs up pixel and vertex shader processing promising more horsepower and smoother gameplay:

- Intellisample antialiasing with HCT
- support for OpenGL® 1.4
- Microsoft DirectX® 9.0
- nView dual 400 MHz RAMDAC - **2048x1536** (**@85 Mhz**)
- GPU overclocking performance

The FX5900UV is based on nVIDIA® 's top-of-line GeForce FX 5900 Ultra GPU which has been slated as nVIDIA® 's most powerful graphics processor to date. This GPU's circuitry is designed with 0.13 micron process technology and its core clock is spec'ed at 450 Mhz.
The FX5900UV card also contains 256 MB of 2.2 ns memory and has a 256-bit memory interface. Add in a memory clock of 850 MHz and you have one of the highest performing cards on the market today.
The FX5900PV uses nVIDIA® 's GeForce FX 5900 GPU which is similar to the GeForce FX 5900 Ultra GPU except for the core clock and memory interface at 400 MHz and 256-bit respectively.

Enter the Game!

nVIDIA. GeFORCE FX

Albatron

Оторизиран Дистрибутор

computers ARGUS®

www.argus.bg
E-mail: sales@argus.bg Tel./fax: 66 90 28 / 65 72 43 / 66 01 71 / 66 01 72 / 66 01 73

ГЕЙМЪРСКИ НОВИНИ

GAME INDUSTRY

Strategy First се разраства

Оказа се, че гейм фирмата Strategy First е поставена на дванадесето място в класацията за най-бързо разрастващи се компании в Канада. Това е нормално, като се има предвид пазарният успех на техни заглавия като O.R.B., Disciples II, Galactic Civilizations, Robin Hood: The Legend of Sherwood, Mistmare, Diggles, Celtic Kings (не без българско участие :)), Prince of Qin и др.

Ще оживее ли 3DO?

3DO съобщиха, че са в крайно незавидно финансово състояние. Собствениците смятат или да продадат цялата компания, или отделни нейни дялове. По този начин явно мислят да се защитят от кредиторите като умишлено се докарат до банкрут. За съжаление това означава, че съдбата на планираните от тях игри остава неясна. Доста скъпият екшън Four Horsmen of the Apocalypse, за който бяха наети експерти от Холивуд, може би ще остане недовършен. За щастие Heroes of Might and Magic V ще се спаси. В момента New World Computing търсят компания, която да откупи на правата на походовата фентъзи поредица от 3DO.

ОЧАКВАЙТЕ ПРЕЗ МЕСЕЦА

Заглавие	Издател
SpellForce	JoWooD Productions
Homeworld 2	Sierra
Lock On: Modern Air Combat	Ubi Soft
Runaway: A Road Adventure	Tri Synegry
Chrome	Strategy First
Savage: The Battle for Newerth	IGames Publishing
MS Flight Sim 2004: A Century of Flight	Microsoft
Northland	GMX Media
Age of Wonders: Shadow Magic	GoD Games
Nexagon: Deathmatch	Strategy First
Republic: The Revolution	Eidos
Tomb Raider: Angel of Darkness	Eidos
Midnight Club 2	Take 2

Това са дати, обявени от фирмите – разпространители. Редакцията не носи отговорност при промени.

CELEBRITIES IN A GAME

Игра Металика!

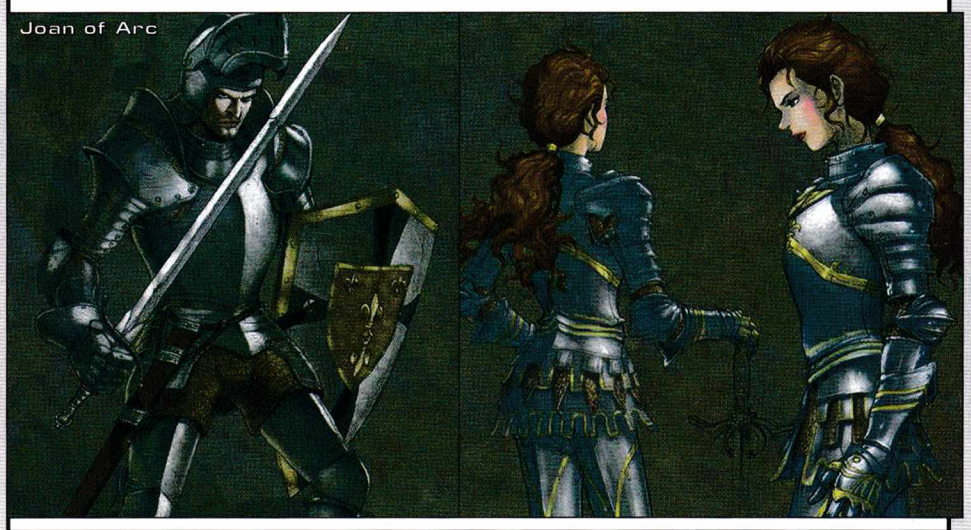
Малко след като пуснаха новия си албум, метъл динозаврите Металика сключиха договор с гейм-мастодонта Vivendi Universal Games за изработка на игра, в която главни действащи лица са членовете на групата! Контрактът дава правото на гейм-фирмата да създаде, разпространи и рекламира планирания екшън за множество платформи. В геймката, разбира се, ще звучат музиката и гласовете на четиримата музиканти. Можем да очакваме появата на групата на мониторите през 2005 година, а това ще стане с помощта на студиото Segnapa.
Засега идеята е да се направи мощен екшън от трето лице, в който ще може да моделирате оръжията и превозните средства, с които ще се състезавате, по ваш собствен вкус.

Terminator 3: War of the Machines за PC

Оказа се, че Clever Games работят върху триизмерен шуутър от първо лице, наречен Terminator 3: War of the Machines. Той трябва да излезе единствено и само за PC, като няма да има нищо общо с наскоро обявената игра Terminator 3: Rise of the Machines, разработвана от Black Ops Entertainment само за конзоли.
В Terminator 3: War of the Machines ще влезете в ролята на героя на Арни от филма – Терминаторът с моделна спецификация T-850. Компютърният персонаж ще е озвучен от самия Шварценегер и ще бъде раздвижен чрез motion capture технология от застаряващия холивудски герой. Екшънът ще проследява действието на филма едно към едно, което ще е разделено на десет сингъл мисии. В Terminator 3: War of the Machines ще има и мултиплейър, който ще поддържа до 32 играчи наведнъж в режими като Team Deathmatch и Domination.
Играта ще се разпространява от Atari, а срок за нейното излизане все още няма.

Игра и за Жана Д'Арк

Геймстудиото Enlight, отговорно за поредицата Seven Kingdoms, скоро разкри, че от една година насам работи върху екшън-стратегия, която ще проследява историята на Joan of Arc. Действието ще се развива по времето на Стогодишната война между Англия и Франция, а вие ще можете да проследите действията на жената-войн през собствения ѝ поглед. Авторите обещават да пресъздадат всички нейни битки исторически коректно, като смятат да включат всякакви оръжия и действителни личности от онова време. Енджинът на играта ще позволява рендерирането на големи терени, детайлни декори и масови сражения. Joan of Arc се очаква да излезе през ноември тази година.

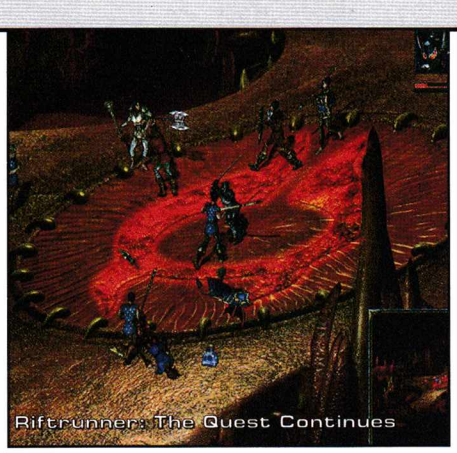


В света на Divine Divinity отново

Белгийското геймстудио Larian Studios обяви, че вече програмистите са почти готови с новия им проект Riftrunner: The Quest Continues. След като скоро обявиха, че Divine Divinity 2 ще се появи към края на следващата година, явно са съсредоточили работата си върху настоящото си творение. Riftrunner ще бъде ролева игра, базирана на света, познат ни от Divine Divinity. В нея душата на главния герой е обвързана с тази на зъл рицар, който отдавна е в света на мъртвите. Целта на вашите приключения ще е да се отърсите от това проклятие и да заживеете отново спокойно.
Riftrunner: The Quest Continues ще види бял свят към края на ноември.

Още две игри по Матрицата

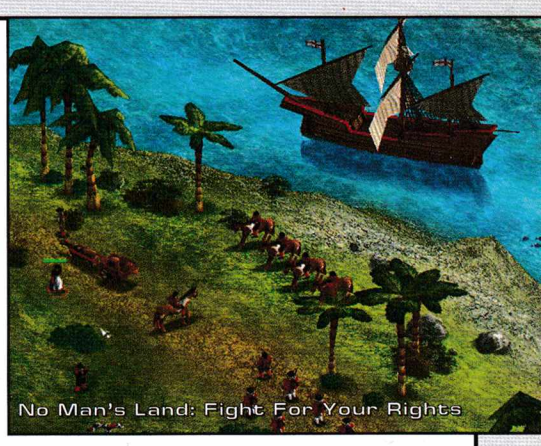
Този месец Atari обявиха, че най-вероятно ще пуснат нова игра по сюжета на Матрицата и то сравнително скоро. Тя вече се разработва от Shiny Entertainment и се очаква най-късно до края на годината за Xbox, PlayStation 2 и GameCube. Най-вероятно ще бъде направена по сюжета на третия филм – The Matrix Revolutions, който се очаква да излезе през ноември. Atari обявиха още, че планират пускането и на онлайн игра по Матрицата, която обаче ще излезе чак през 2006 година и ще се разработва отново от Shiny.


Riftrunner: The Quest Continues

Всичко, което се случва около Матрицата, ясно показва как се прави печеливша индустрия...Но дали наистина си заслужава? Дали не се опошлява революционната идея на първия филм?

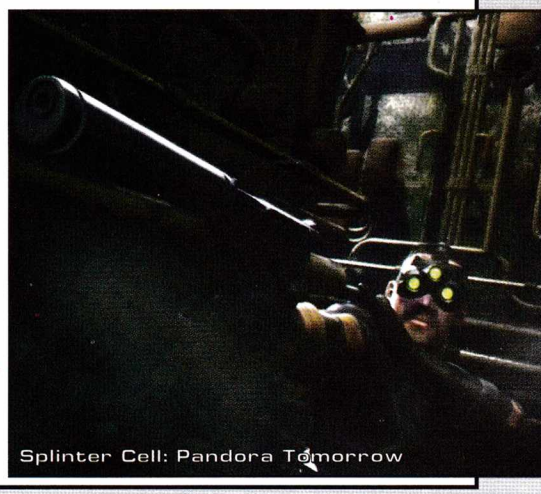
No Man's Land, но не филма

CDV обявиха, че най-новият им проект – триизмерната стратегия No Man's Land: Fight For Your Rights, се очаква да излезе през август. Действието в нея няма нищо общо с наскоро излезлия филм, а ще става въпрос за времевия пояс от 1600 до 1900 година. В нея ще се разказва за колонизацията на Америка и всички перипетии, свързани с този съдбовен акт.
В стратегията ще има три исторически кампании, разделени на тридесет разнообразни мисии. Действието, в което, ще се развива, е както през деня, така и през нощта. Ще можете да избирате между шест етнически групи: англичани, заселници, американски патриоти, испанци и прерийни и горски индианци. Единиците в No Man's Land ще могат да плуват и да се гмуркат, а освен това ще могат да трупат опит.


No Man's Land: Fight For Your Rights

Продължение на Splinter Cell

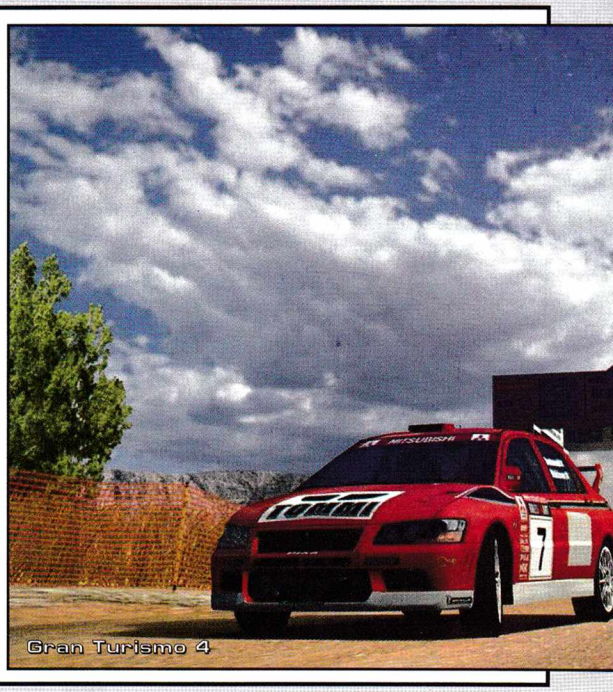
Ubi Soft потвърдиха, че наистина работят върху продължение на Tom Clancy's Splinter Cell. Новата част ще се казва Pandora Tomorrow и най-вероятно ще види бял свят през първата четвърт на 2004 година. Най-любопитна възможност в нея е поддръжката на онлайн мултиплейър игри с няколко участници наведнъж.


Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Победителите

След края на тазгодишното E3 ето наградените:

- *най-добра игра на шоуто:*
Half-Life 2
- *най-оригинална игра:*
Full Spectrum Warrior
- *най-добра PC игра:*
Half-Life 2
- *най-добра конзолна игра:*
Halo 2
- *най-добър хардуер:*
EyeToy
- *най-добра екшън-игра:*
Half-Life 2
- *най-добра екшън-приключенска игра:*
Prince of Persia: The Sands of Time
- *най-добра файтинг игра:*
Soul Calibur 2
- *най-добро RPG:*
Fable
- *най-добра състезателна игра:*
Gran Turismo 4
- *най-добър симулатор:*
Full Spectrum Warrior
- *най-добра спортна игра:*
Tony Hawk's Underground
- *най-добра стратегия:*
Rome: Total War
- *най-добър пъзел:*
The EyeToy Games
- *най-добър онлайн мултиплейър:*
City of Heroes
- *специални похвали за графика:*
Half-Life 2


Gran Turismo 4

THE LORD OF THE RINGS
THE RETURN OF THE KING

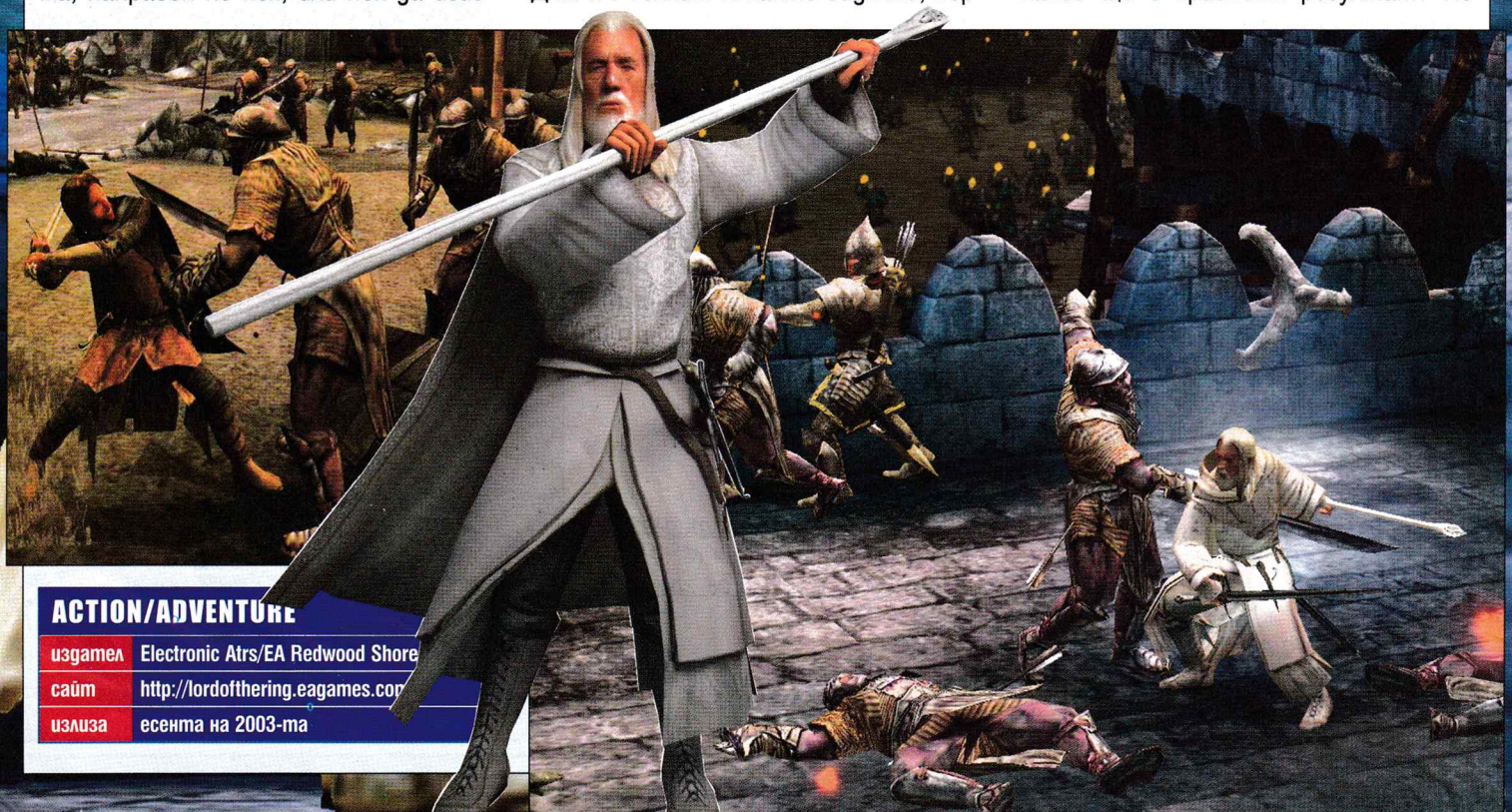
"Ще лумне пак пламък изгаснал, над сянката - лъч засиял; строшеният меч ще зарасне, сваленият пак ще е крал." (Из "Властелинът на пръстените")

Приключението е на път да продължи. Тъмната армия на предателя Саруман е сразена, а неговата собствена крепост е под обсада. Сражението край Шлемово усое бе спечелено, но тепърва предстои битка за самата Средна земя. Време е нейната съдба да бъде решена, а пръстенът на Врага – унищожен веднъж и завинаги. Но кой ще се изправи срещу гнева на тъмния лорд Саурон. Кой ще устои срещу мощта на Единствения?

Ако случайно не знаете, има няколко начина да разберете отговорите на тези питания. Или да прочетете третата част на книгата "Властелинът на пръстените" ("Завръщането на краля"), или да гледате филма, направен по нея, или пък да изиграете едноименната игра, която се очаква да излезе в края на годината. Аз лично ви препоръчвам да направите всяко едно от изброените по-горе неща, когато му дойде времето. И със сигурност няма да съжалявате.

Завръщането на лицензите

Ето че отново иде реч за прословутите лицензи. И за да не ви занимавам с излишна и досадна информация, ще бъда максимално кратък. Преди известно време Vivendi Universal успяха да се докопат до лицензa на книгата "Властелинът на пръстените". От друга страна обаче, Electronic Arts генуха правата за игри по филма, правен по легендарния едноименен фентъзи роман на Дж.Р.Р. Толкин. И както видяхме, първият опит на Vivendi бе сравнително неуспешен (за справка: The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring). За разлика от тях обаче Electronic Arts се справиха далеч по добре и създадоха един перфектен конзолен хит в лицето на The Lord of the Rings: The Two Towers. И ето че след приблизително пет месеца ще имаме възможността да се потопим в света на втората екшън-приключенска игра, която те смятат да направят. Тя ще се основава на заключителната трета част на култовата холивудска продукция "Властелинът на пръстените". Но този път дори и ние, скромните PC фенове, ще имаме възможността да я разцъкаме преди световната премиера на филма. А какъв ще е крайният резултат? Не



ACTION/ADVENTURE

издател	Electronic Atrs/EA Redwood Shore
сайт	http://lordofthering.eagames.com
излиза	есента на 2003-та

мога да кажа със сигурност, но ако се съди по скрийншотовете, демонстрираният на E3 трейлър и множеството официални обещания, играта The Lord of the Rings: The Return of the King се очаква да бъде един страхотен чистокръвен зрелищен екшън от трето лице с бегли намеци на приключение.

Богати и интерактивни нива

Общият брой на нивата в играта ще надвишава цифрата дванадесет. Местностите в тях ще изглеждат едно към едно с тези, които трябва да видим в третия филм "Завръщането на краля". Ще пътувате по Пътя на Мъртвите, ще защитавате Минас Тирит и ще се сражавате със силите на Саурон край Пленорските поля и Черната порта. Декорите ще бъдат маниакално детайлни и, както сами виждате от скрийншотовете, лицата на героите са пресъздали с поразителна точност тези на актьорите от филма. Разработчиците на играта са в тесни отношения с екипа на филма и се информират за всеки детайл, който режисьорът Питър Джаксън е решил да добави или премахне. Така че можем да бъдем сигурни, че бъдещото екшън-приключенско заглавие ще отговаря максимално на третия филм "Завръщането на краля" – както по отношение на костюми, декори, сцени, пресъздадени събития, така и на специални ефекти, музика и прочие.

The Lord of the Rings: The Return of the King предполага и едно сравнително добро ниво на интерактивност. Освен факта, че почти всичко около вас може да се троши на парчета, героите ще имат възможност да се люлеят и скачат от въжета, да стрелят с катапулти, да ритат огромни скални блокове, да разливат горещи течности върху главите на нещастните орки и т.н., и т.н. И това е само началото. Почти всеки елемент от околната среда ще подпомага вашите бойни стратегии както при използването на оръжията за близък бой, така и при далекобойните. И докато все още сме на тема герои – ще може да поемете управлението на

цели осем персонажа

Става дума за Арагорн, Леголас, Гимли, Гандалф Белия, Сам и Фродо плюс двама скрити (все още не се знае кои са). Гледната точка ще бъде от трето лице, а всички действащи лица ще бъдат озвучени изцяло от актьорите, които играят тяхната роля във филма. Приключенията им ще ви отведат в чудати и невиждани досега места. Благодарение на Гандалф Белия ще защитавате стените на Минас Тирит, с помощта на Арагорн, Леголас или Гимли, или пък ще призовете Армията на сенките да изпълни своята клетва, а чрез Фродо и Сам ще трябва захвърлите пръстена в огньовете на Съдбовния връх. По пътя си обаче ще срещате многолюдна паплач от орки, тролове и най-различни гигантски босове, които ще съсичате с лекота с помощта на най-различни специални и изключителни зрелищни удари.

The Lord of the Rings: The Return of the King ще бъде по-голяма в сравнение със своя предшественик The Two Towers. Тя ще предлага и силна доза преповтаряемост – специфична част от геймплея, която, както може би сте забелязали, липсва при изключително голяма част от игрите, правени по филми.

The Lord of the Rings: The Return of the King ще включва и специален кооперативен мултиплейър режим на игра, при който геймърите ще имат възможността да формират своя собствена задруга, преди да се отправят на странствания из Средната земя. За съжаление обаче не се знае нищо повече за този аспект от играта, който определено звучи интригуващо.

Като допълнение към всички тези многообещаващи елементи, The Lord of the Rings: The Return of the King ще включва и

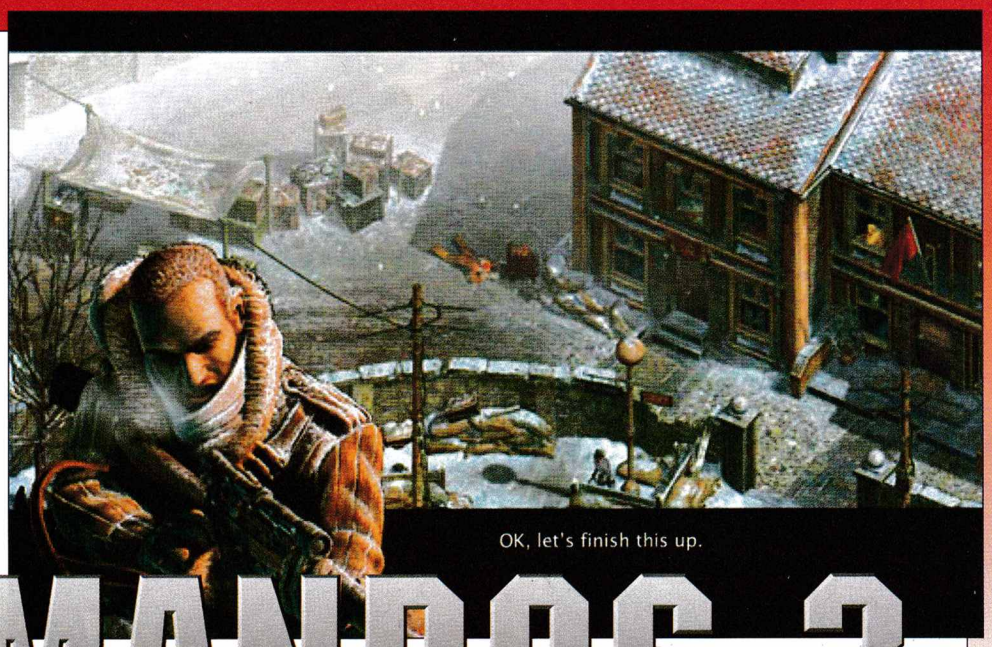
свой собствен саундтрак

създаден изцяло от композитора Хауърд Шор (носител на Оскар и отговорен за музиката към филма), както и невиждани до момента сцени от така очакваната холивудска продукция "Завръщането на краля" (която ще тръгне по кината от 17 декември тази година).

В общи линии The Lord of the Rings: The Return of the King ще запази онова, което направи The Two Towers популярна и успешна игра и същевременно ще добави много нови екстри към нейния геймплей – повече управляеми персонажи, по-голяма интерактивност, кооперативен режим на мултиплейър, подобрена графика и прочее. А дали това наистина е така, ще видим едва през есента на 2003 година, когато The Lord of the Rings: The Return of the King се очаква да излезе в един и същи ден както за PC, така и за PlayStation 2, Xbox, GameCube и Game Boy Advance.

Владимир Тодоров

Иде заключителната част на Commandos! Каква ли се очертава да бъде тя? Вижте сами...



COMMANDOS 3
DESTINATION BERLIN

Чудите ли се къде се губят старите съюзнически командоси? Може би запиват в някоя кръчма и плакнат очи по разголени фройлайни? Н-е-е-е, готвят се за решителен десант към Берлин, естествено. И много скоро ще се впуснат за трети и последен път в нови тактически приключения. Така че нацистите да му мислят. Защото през идното лято старите пушки ще се завърнат - и то по-добре подготвени от всякога!

Pyro Studios определено са си взели поука след втората част на играта. Сега те смятат да ни поднесат една наистина различна игра, която ще се опита да привлече нови почитатели към тази прекрасна поредица. Какво имам предвид? Commandos 2 бе много добра стратегия. С тази разлика, че не предлагаше нещо кой знае колко революционно спрямо първата част. Просто повече от доброто любимо старо, така да се каже. По отношение на Commandos 3 ситуацията определено няма да бъде така. Защо? Ще разберете сами, тъй като отговорът се крие в следващите редове.

Повече динамичност

Промените в Commandos 3 ще бъдат предимно на ниво геймплей. Нейните мисии ще бъдат по-кратки, много по-различни една от друга и изпълнени с повече екшън, отколкото преди. Елементите на стелт няма да са единствени. Така например в определени моменти от играта ще трябва да установявате контрол над цял плаж, да нападнете изневиделица вражески конвой или да превземете нечия немска крепост с груба селска сила. Ако сте гледали рекламния трейлър на играта, демонстриран на миналото изложение E3 в Лос Анджелис, няма начин да не сте забелязали как нашите командоси се сражават на движещ се с пълна пара влак и се опитват да изтребят гигантски брой нацисти. И сами виждате, че елементът на динамичност в мисиите ще бъде мощно изтеглен напред. Естествено, ще се сблъскаме и със стандартния геймплей на Commandos, който обаче ще бъде в по-умерени количества – едва двадесет процента от играта.

Commandos 3 ще се състои от три главни кампании и около двадесет и пет мисии, чието действие ще протича в Сталинград, Централна Европа и Нормандия. Те ще са обвързани помежду си чрез последователна сюжетна линия – още едно ново нещо в тази игра, което би трябвало да открои характерите на главните герои в много по-голяма степен. А докато сме все още на тази вълна, хубаво е да спомена, че в Commandos 3 няма да са добавени нови персонажи. Дори някои ще бъдат отстранени. По всяка вероятност това ще са Наташа и кучето Уиски. Целта на разработчиците е да има по-малко, но по-силни командоси.

SQUAD-BASED STRATEGY	
издател	Eidos / Pyro Studios
сайт	http://www.pyrostudios.com
излиза	края на септември 2003-та

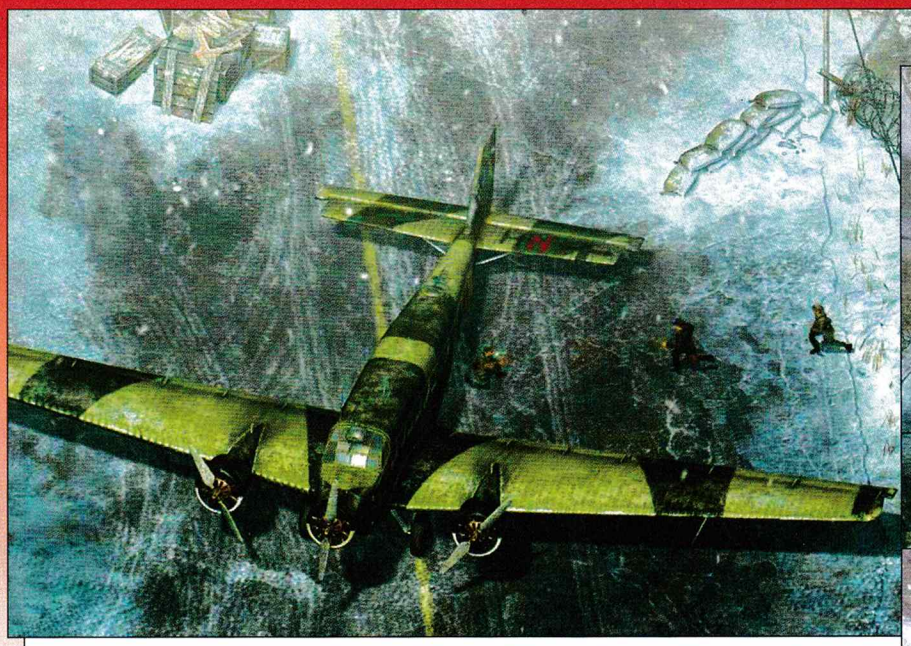
Интерфейс и A.I.

Интерфейсът на играта ще бъде далеч по-опростен. Ще съществуват поредица от обучаващи мисии, които ще вършат работа дори и за геймърите, които никога не са се сблъсквали с която и да е от частите на тази игра. Идеята е Commandos 3, както вече споменах, да бъде стратегия, достъпна за по-широк кръг от геймъри. И в това няма нищо лошо. Не си мислете обаче, че нивото на трудност ще спадне. Напротив, третата част от поредицата ще бъде също толкова предизвикателна, колкото и нейните предшественици.

В този ред на мисли би било редно да спомена нещичко и за изкуствения интелект в Commandos 3. Идеята на Pyro Studios е врагът да се държи по коренно различен начин и да има едно по-усложнено поведение в отделните мисии на играта. Ако си спомняте, разликата в изкуствения интелект между първата и втората част бе огромна. Според компанията можем да очакваме подобен скок на развитие и в Commandos 3 спрямо неговия предшественик.

Нещо като босове

Особено интересно и ново хрумване в Commandos 3 ще са т.нар. "босове". Например в една от мисиите в Сталинград ще трябва да откриете и елиминирате изключително опасен снайперист, който дебне жертвите си и ги поваля хладнокръвно с един единствен изстрел. Или пък вие и малък взвод от десетина души ще получите нареждане да нападнете и елиминирате немски гарнизон, състоящ се от около стотина войници, няколко танка и други подобни превозни средства. Действието в Commandos 3 определено ще бъде особено напрегнато и динамично. И въпросните "босове", както ги наричат Pyro Studios, ще спомогнат



още повече за това.

Повече от половината от енджина в играта ще бъде чисто нов. На екрана си ще виждаме по-голямо количество врагове, по-мащабни и по-ефектни експлозии, по-добре изобразени климатични условия на дъжд и сняг, красиви огньове и пушеци и т.н. Най-интересното в случая е, че в Commandos 3 за първи път ще има нива, които ще се развиват изцяло в закрити помещения. Нещо, което в предишните части липсваше. Поради тази причина енджинът, който ще пресъздава интериора на сградите, ще бъде напълно нов. Освен това можем да очакваме, че този път персонажите ще изглеждат по-детайлно и не чак толкова пикселизирани при максимално ниво на зуум. Музиката в играта ще бъде композирана от Матео Паскуал – човекът, отговорен за мелодиите във втората част на Commandos. Това, от своя страна, гарантира едно единствено нещо – отлично качество.

Командоски детмач

Малко се знае за тази нова и оригинална страна на Commandos 3. Това, което Pyro Studios до момента са разкрили, е, че до осем души ще могат да вземат участие в два или три различни детмач режима. Единият от тях ще изправи играчите в пряк двубой един срещу друг – например в два отбора по четири човека. Според разработчиците този аспект от Commandos 3 се оформя много добре и би трябвало да бъде забавен и интересен. Ще видим. Евентуално, Pyro Studios ще включат и кооперативен режим на мултиплейър.

Около седемдесет процента от работата по Commandos 3 е вече завършена. В момента Pyro Studios се потят върху последните няколко карти на играта и са се концентрирали върху балансирането на нейния геймплей. Според производителите играта ще плъзне по магазините из целия свят в края на септември тази година. В разгара на задаващото се горещо лято можем да очакваме и нейна демо версия.

И за финал вероятно ще ви разочаровам като кажа, че Commandos 3 ще бъде последната част на тази прекрасна стратегическа поредица. За сметка на това обаче Pyro Studios ще преселят командосите в рамките на съвсем различен жанр. Може би 3D шутър? Кой знае какво може да роди съзнанието на тези гениални испанци. Те обаче обещават, че следващият Commandos ще бъде една напълно различна игра.

Асен Георгиев

CHROME

Кой е казал, че славяните не могат да правят готини игри?

Спомняте ли си как в началото на лето господне 2001-во бял свят видя един необикновен и хиперзабавен "сериозен" аркаден шутър? Иде реч за не кой да е, а за Serious Sam – игра, създадена от една на пръв поглед невзрачна и непопулярна хърватска геймкомпания. Това бе оригинално и забавно заглавие, което хвърли ръкавица на всички високобюджетни и лъскави шутъри, след което ги схруска за закуска. По онова време Сериозният Сам нямаше равен на себе си. И все още е така. Сега на хоризонта се очертава да цъфне още едно подобно славянско творение. Този път обаче то идва от Полша и се казва Chrome. Това е страхотно изглеждащ и будещ силни надежди у мен научно-фантастичен тактически шутър от първо лице, в който може да намерите много екшън, щипка предателство и героизъм в умерени количества. Защо мисля така ли?

Един войник, една армия

благодарение на нашите колеги от Techland, екипът на PC Mania получи възможност да се докосне до предварителната демо версия на Chrome и да тества три от нейните нива няколко седмици преди излизането ѝ. Затова затаете дъх и се потопете в този ексклузивен изключително многообещаващ полски 3D шутър.

Действието в Chrome се развива в далечното бъдеще, а историята на играта разказва за приключенията на Лоугън – един от най-добрите наемници в Галактиката. Сингълплейър кампанията на играта се върти изцяло около него и неговите приключения. За разлика от повечето шутъри обаче главният герой има и свой собствен инвентар. Важно е да се отбележи, че той не е особено голям. Така че правилният подбор на екипировката е от жизненоважно значение (преди началото на всяка мисия ще имате възможност да избирате типа оръжия, колко амуниции и какви други подобни екстри ще носите със себе си по време на мисиите).

И така първото и най-очевидно нещо, с което играта печели по точки, е графиката. Тя, за разлика от повечето мрачни и потискащи 3D шутъри, е по-скоро светла и ведра. Поляците от Techland са създали свой собствен енджин, който пресъздава ултразрелищно околната среда. Лицата на героите са детайлни и изградени от множество полигони, а

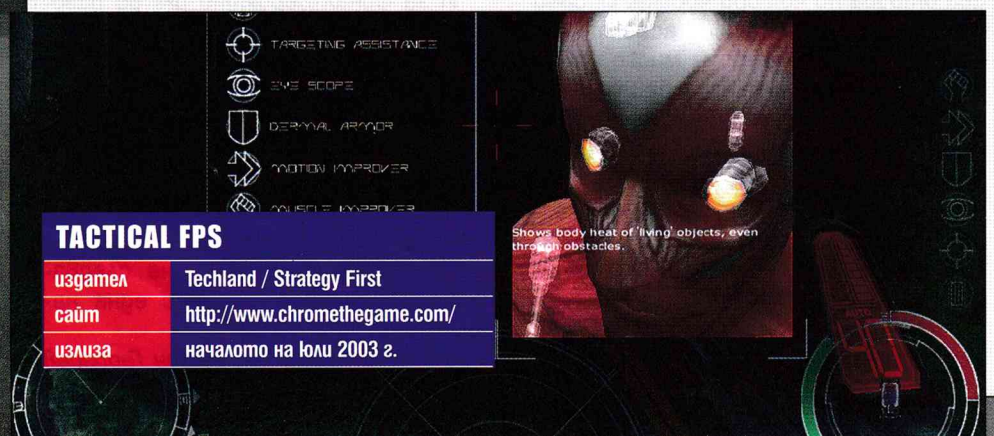
гористите терени са невиждани

Подобно на енджина на Unreal II всяко стръкче трева се полюшва насам-натам при полъх на вятъра. Дърветата са като истински и създават впечатление за обемност и плътност, каквато не съм виждал досега в която и да било игра. Освен това размерите на нивата са гигантски и предразполагат към най-различни импровизации и стратегии. Всяко камъче, дръвче и стръкче трева ще играе решаваща роля за вашето оцеляване. Какво по-точно имам предвид?

В едно от нивата на Chrome получих поръчение да отстраня някакъв си снайпер, който се бе скрил в кула на неколкостотин метра от мен. В случая идеята "с главата напред" не работи. Затова започнах да се промъквам предпазливо и да използвам за прикритие всяко дърво, което виждах по пътя си. В един момент обаче гората свърши. Наложи се да пропълзя до най-близкия камък. След това се възползвах от едно по-високо хълмче и се спотаих във високата трева, където снайперистът за щастие не можеше да ме види. От това място се откриваше пространство за обстрел. Вражеският солдат не подозираше за моето присъствие. Отделих броени секунди, за да се прицеля и с няколко точни изстрела успях да го обезвредя. Разказах цялата тази ситуация, за да ви накарам да усетите до каква степен са застъпени

тактическите елементи

Въпросното прицелване, за което споменах по-горе, може да бъде извършвано с абсолютно всяко едно оръжие. По този начин, естествено,



TACTICAL FPS	
издател	Techland / Strategy First
сайт	http://www.chromethegame.com/
излиза	началото на юли 2003 г.

шансът да уцелите противника се увеличава неколкократно. Но същевременно скоростта на играча се забавя и той не може нито да тича, нито да скача. Прецизността на прицелването зависи и от позата, в която се намирате – от това дали лежите, ходите или сте приклекнали.

Освен това нивата на Chrome са изградени така, че да може да се възползвате от абсолютно всеки обект от околната среда. Дори и от гъстата трева, която в много случаи може да бъде използвана като ефективно средство за прикритие и организиране на засади.

Друго нещо, с което Chrome събуди интерес у мен, са множеството напълно управляеми превозни средства, които се движат по земя, въздух и вода. Някои от тях са снабдени с мощни оръжия и вършат отлична работа за отстраняването на по-големи количества врагове, докато други служат просто за транспорт.

Друг интересен елемент в Chrome е идеята за т.нар.

импланти

Главният герой има възможност за кратък период да подобрява отделни свои характеристики. И то в реално време. Techland са създали около десетина импланта, всеки от които ви дава различни преимущества. Чрез тях може да направите от себе си както безшумен убиец, така и брутален "човек-танк". Например дермалната броня абсорбира повечето куршуми, Muscle Improver намалява отката при стрелба, Hack Interface ви дава възможност да проникваате в компютърни системи и прочие. Някои от имплантите обаче имат както положителни, така и отрицателни качества. Такъв е Motion Improver, който увеличава скоростта, с която тичате, но намалява вашата кръв.

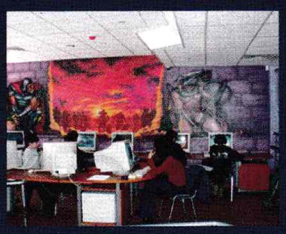
Приложението на имплантите е максимално опростено. А това в кой етап от играта ще ги използвате, зависи изцяло от вас и от вашата собствена преценка. Колкото повече напредвате, толкова по-голям брой импланти ще имате на разположение. Има обаче едно дребно ограничение. Може да активирате определен брой от тях за толкова време, колкото вашата неврална система ви позволява – обикновено за не повече от десет-двайсет секунди. Още по-забавно става, когато разберете, че и врагът ще може да се възползва от всички тези екстри. И то по доста интелигентен начин. Така геймплеят на играта става изключително разнообразен, а поведението на вражеските солдати – непредсказуемо.

Мултиплейър

За съжаление не можах да видя каквото и да било от мултиплейъра на играта. Но разработчици твърдят, че той ще бъде достоен конкурент на мегахитове като Counter-Strike и Battlefield 1942 и че в него ще станем свидетели на невиждани досега стратегически възможности. Това без съмнение са смели твърдения. А дали са верни, все още е рано да се каже. Струва ми се обаче, че т.нар. импланти, огромните гористи площи и множеството превозни средства ще внесат един доста свеж полъх в повечето мрежови игри, с които сме свикнали да убиваме времето си напоследък. Засега се знае, че режимите ще бъдат шест. А именно Deathmatch, Team Deathmatch, Domination, Assault, Capture the Flag и Total Domination. Повече подробности около тях очаквайте в пълното представяне на играта.

Финалната версия на Chrome ще бъде готова най-рано към края на юни. Тоест по времето, когато четете тази статия (не, няма да съм мъртъв:)), играта по всяка вероятност ще е вече на пазара. Така че повече информация за Chrome и нейно изчерпателно ревю очаквайте в следващия брой на PC Mania. А дотогава, хев фън!

Владимир Тодоров



всеки месец големи награди за най-запалените геймъри
ЦЕНИ: I ЛВ / I ЧАС НОЩНА МРЕЖА 4 ЛВ.
45 компютъра
София, кв.Слатина, ул.Слатинска, бл.20, тел:8714934
Високоскоростен Интернет през оптичен кабел
headoff сървъри
www.citadela.hit.bg
плащаш 1

играеш 2 часа

Battle Mages

Всичко, което бихме могли да искаме от една истинска ролева стратегия! Да, точно това е. Седя и го мъдря от близо половин час след като се запознах за първи път с технологичното демо на Battle Mages (BM).

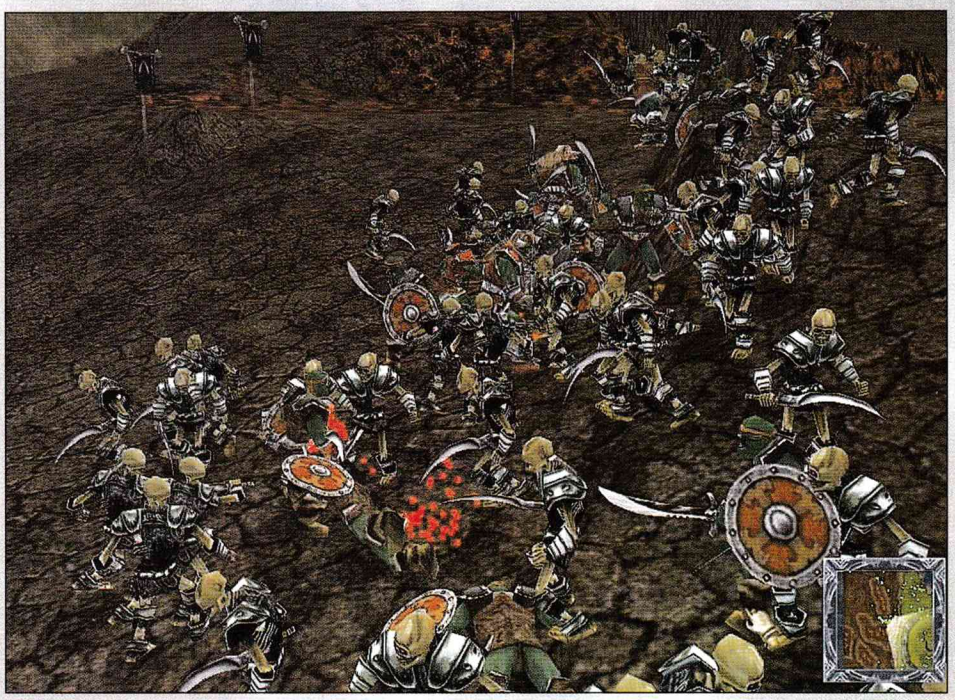
За какво става въпрос?

В Battle Mages вие сте могъщ магьосник, който живее в своята кула. Сградите от този тип представляват непревзимаеми крепости, разпръснати из целия свят. Докато тялото ви е непокътнато в някоя от тях, с помощта на дълбока медитация духът ви може да се носи из цялата земя, да влиза в контакт с обитателите му или да ги попържва със заклинания. За съжаление магическите му функции са лимитирани от близостта на приятелските същества, които всъщност са вашите очи и ръце. Ако ги подкрепяте и опазвате живи, пътят към победата ви е подсигурен.

Геймплей

В технологичното демо имаше само едно ниво, но то беше достатъчно, за да ме направи здрав фен на играта. Вашите единици, както казах по-горе, са вашите инструменти в света на BM. Въпреки че са основното средство за достигане на победата, тяхната загуба не означава тотално поражение. Започвате с четири групи. Както и в Blitzkrieg, тук пехотата не идва поотделно, а е разпределена в групи от по шест войници. Специалните единици са в по-малки формации – от по трима или един бойци. С тях провеждате няколко битки до съседната мина, за да оберете ковчежетата със злато и да закупите нови войски от съседното градче.

Всяка единица има три степени на опит, доста пряко влияещи на бойните ѝ способности. В играта елитните юнити доста силно се различават по характеристиките си от новобранците. Ще имате два ресурса – злато и мана. Първият се набира от труповете на падналите врагове или е разпръснат в ковчежета по картата. Вторият се самовъзстановява всеки път, когато сте близо до единиците си, а ако се отдалечите прекалено много от тях, започва да спада.



Всичко, което бихме могли да искаме от една истинска ролева стратегия!

Освен войската ви, и самият вие трупате опит. Може да качвате показатели, влияещи на броя подразделения под ваше командване, броя и силата на магиите ви, количеството мана и т.н. С други думи – тук присъстват всички идеи, заложени в първоначалните алфа версии на WarCraft III и отпаднали по-късно в името на комерсиализма. Т.е. ограничения брой войскови части, които можете да командвате, трупането на опит от тяхна страна, научаването на много нови магии и адски много куестове, разпръснати по цялата карта. А, да – и доста готини битки в стил Myth II и III.

Войсковите ви части

са доста разнообразни. Играта буквално се пука по шевовете от приказни същества. Орки, джуджета, цяла тайфа немъртви, призраци, храбри имперски войски пъплят из света на Battle Mages. Започвате играта с пехотинци, маг, стрелци и конница. Но като посъберете малко пари, можете да отскочите до най-близкото населено място и да се оборудвате с орки, въоръжени с тежки боздугани и щитове.

И ако засега няма сейв опция, то имате магии, които са адски силни. Системата е доста лесна за усвояване, а заклинанията са могъщи. Те

КАКВО ТОЛКОВА Й ХАРЕСАХ?

- смесица между RTS и RPG жанровете;
- натрупване на опит за героя и войските му;
- политически елементи - възможност за сключване на съюзи;
- динамична куест система;
- 16 фентъзи области;
- огромни карти;
- 5 различни раси (хора, елфи, орки, гоблини и немъртви);
- мощни 45 заклинания;
- голямо разнообразие от брони и оръжия и предмети, с които да екипирате войските си;
- около дузина градове на всяка карта;
- мултиплейър режими по LAN и Internet.

ROLE PLAYING STRATEFY

издател	Buka Entertainment / Targ em
сайт	www.buka.com
излиза	края на 2003 г.

www.citadela.hit.bg
плащаш 1

играеш 2 часа

са разделени в три школи – въздух, огън и природа. Включват както класически огнени топки, светкавици и лекуване, така и интересни "чародейства" като отровни остриета (групата, която е омагьосана с него, нанася отровни щети), ликантропия (войските ви "крадат" 20% от щетите, които нанасят, възстановявайки собственото си здраве) и т.н. И въпреки че магиите са все още небалансирани, а във версията присъстваха само около 20 от тях, те бяха достатъчни, за да предвкуся разнообразието, което ни очаква в този аспект на играта.

По време на кампанията ще научавате нови заклинания, изпълнявайки куестове из пещерите или изследвайки изоставени руини. Ще можете да ги пренасяте в следващите мисии, както и част от натрупалите опит юнити.

Битките

са нещо адски атрактивно. Интерфейсът на играта е удобен и не ви затормозва с допълнителни бутони, така че по време на сражение можете да фокусирате цялото си внимание върху използваните тактики и стратегии, вместо да се занимавате с глупости. Когато войските ви забележат врага, те се впускат в щурм, двете армии се срещат и след около няколко минути меле едната излиза победител. Номерът обаче е, че всичко изглежда адски реалистично – подобно на Total War сериите. Управлението на юнитите ви става от панел в десния долен ъгъл на екрана. А ако искате да им пуснете магия, то можете да я направите направо върху иконата ѝ в долния интерфейсен панел, вместо да я търсите в мелето.

Някои от единиците разполагат със специални умения. Например огрето е способно да развърти огромния си боздуган, зашеметявайки всички обградили го войски, конницата – да бъде пришпорена в здрав галоп, за да се забие челно в стрелците на врага, немъртвите прокълнават и т.н. С други думи – разнообразието е огромно.

Графика и още нещо

Другата приятна изненада е именно визията. Картите са огромни, изцяло 3D, можете д а въртите камерата и да zoom-вате, колкото и както ви душа пожелае. Обектите в играта – градовете, планините, дърветата – са прекрасно направени. Същото важи и за единиците По стил всичко напомня за две други отлични руски заглавия – Evil Islands и Etherlords. Пейзажът е пълен с поточета, а ако проследите, ще намерите водопади, планини и плата и т.н. Истинска наслада за окото е да видиш две сблъскали се армии – над тях летят магии, а долу постепенно се оформя килим от проснали се трупове, изстиващи в локви от собствената си кръв. Всичко това е придружено от изпълнения на класическа китара, каквито от времето на Diablo I не са радвали ухото ми. Всяка войскова част е озвучена отделно и има по няколко реплики.

Играта обещава да е нещо много, много добро. Затова ще я чакам с нетърпение в края на годината.

Георги Панайотов

@lien's club

ул. Бачо Киро 24, тел.: 980 11 10

INTERNET & GAME CLUB

- КАФЕ-БАР
- КЛИМАТИК
- ОПТИЧЕН ИНТЕРНЕТ
- ИЗВЪНЗЕМЕН ДИЗАЙН
- 0,90 ЛВ ЗА ЧАС
- МОЩНИ МАШИНИ
- Athlon XP1800, G-Force4 it

Ultima Online™

LORD BLACKTHORN'S REVENGE

Преди няколко месеца се случи чудото. За първи път българските геймъри получиха възможност да се потопят в необятния свят на едно от най-легендарните масови мултиплейър онлайн RPG-та, появявали се някога. Да, става дума за Ultima Online (UO) и shard-а, пуснат от Ma3x клубовете.

За да играете, вече не е нужно да имате кредитна карта и да плащате месечна такса. За разлика от Diablo, където в една игра влизат по не повече от 8 души и малко или много следвате плътна сюжетна линия, в UO нещата стоят по съвсем различен начин. Наведнъж в света може да има хиляди играчи, защото той е ОГРОМЕН.

Другата новост за повечето от вас (а и за мен самия) е, че героят не вдига нива, благодарение на което да получава някакви умения. Тук качвате параметри и статистики, а новите умения овладявате на базисно ниво и колкото повече ги използвате, толкова повече ги подобрявате. Всъщност сравнението с Diablo беше малко некоректно, но за целокупното българско геймърско братство това е най-популярната ролева игра, разджиткване масово в мрежа, било в BattleNet, било в OptiLan, било в Closed Realm сървърите на Headoff.

Та след този общ поглед нека се спрем и на самата игра. Наистина тя е на пазара вече поне 4 години (може и да бяха повече), но си беше практически недостъпна, за това чак сега се спираме на нея.

Герои

Възможностите са няколко: воин, паладин, маг, некромант, ковач и само за опитни потребители – герой по личен вкус. Воинът е яко копеле, държи много на бой, започва играта с едни от най-добрите доспехи. Тук е моментът да направя малко уточнение – ако се гътнете и не можете да си приберете мършавия труп, няма да се шматкате гол из играта с тайната мисъл да загърбите спасяването на света, да наметнете една хавлия и да си плюете на джапанките към най-близкия плаж, а ще можете да се екипирате с първоначалното си снаряжение. Та да се върнем на героите – Паладинът е среден клас между воина и мага – пак яко копеле (бе и яка пичка, въпрос на визуален интерес), но си има и доста добър набор с магии. За некроманта и мага няма много за обяснение – ваш е изборът дали ви се занимава с многоцветни огнени джиджи-биджи или лъхащи на гроб магийки. По-интересен е ковачът – той може да копае руда и да си печели парите създавайки различни оръжия и доспехи подобно на рецептите за крафтнати предмети в Diablo – те са много по-силни от стандартните си еквиваленти.

Но тези стартови професии придават само началния облик на героя ви. Оттук нататък, какъв точно ще е той, зависи само от вас. А възможностите са хиляди. Било чрез действията си да променяте своята карма и да се ориентирате към една от многото гилдии и кармични светове (като баланс, хаос, сила, чест, доблест, правосъдие и т.н.). Или пък, присъединявайки се към някоя гилдия,

КАК ДА ИНСТАЛИРАМЕ UO

1: Отивате в директорията на UO (например: **C:\Program Files\Ultima Online 3D**).
2: Намирате и стартирате **UO.exe**
3: Изчаквате играта да се update-не и да се стартира.
4: Излизате от играта и отивате отново в директорията, където е инсталирана.
5: Намирате и стартирате **UO_RICE.exe** (от Downloads секцията на **http://uo.ma3x.net**).
6: Проверете дали UO_RICE.exe ви е направило **No_Crypt_Client.exe**.
7: Изтеглете **login.cfg** от **http://uo.ma3x.net**. Той трябва да съдържа само следните редове:

;Loginservers for Ultima Online
;Do not edit this file or patching will fail!
Always save a backup.
LoginServer=uologin.ma3x.net,2593

8: Пускате си **No_Crypt_Client.exe** и влизате да играете.

Ако не успеете да влезете прочетете отново и опитайте пак.

MMORPG

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	EA Games / Origin
сайт	www.uo.com, uo.ma3x.net
хардуер	Pentium 400 MHz, 64 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX

PC CD ROM
1 CD

да тръгнете по пътя на разбойниците или доблестните воини – изборът е изцяло ваш.

Допълнителните умения

Тук вече идва истинското разнообразие. Знаете какъв е един от най-големите проблеми на днешните ролеви игри – ограниченият инвентар. Все ви се ще да запазите нещо, ама – нъц. Е, тук вече можете да си опитомите кон, който да мъкне товара или пък вълк, който да надушва враговете. Изборите са много. Ако закъсате с парите, но владеете умението "Дървообработка", то купувате брадва, отивате в гората и след известно време и малко усилия можете да измайсторите стол или маса, които да продадете. Или, купувайки си музикален инструмент, да накарате хората около вас да ви плащат, само за да имат шанса да послушат още малко от ангелските звуци или просто за да спрете да тормозите техния слухов апарат.

Иначе си действа и стандартният метод за набавяне със златни монетки – закарвате си бронирания задник в най-близкото гробище/пещера/пустиня, избивате висичко живо и почвате да джобите труповете за с'тшките им за баничкн и бозъ. Свършвате си работата, прибирате се в града, купувате по-добра екипировка и пак. Ако се затрудните, викате някой приятел и заедно намилате задници. Но най-удачният начин за трупане на дивиденти си остава занаятчийството.

Вразите

са много и разнообразни. Няма да се отегчите и за секунда в продължение на месеци, защото при всяко ниво на развитие ще срещнете достоен опонент, а ако с някой не можете да се справите сами, ще трябва да потърсите помощ. Това е един от най-сладките моменти в играта – създаването на вътрешни UO общества, кланове, задруги и всякакви форми на геймърски коалиции (включително коалицията "Ма'а му и прасе", занимаваща се избиването на всички розови шопарченца по пътя си). Но да завършим за менажерията в играта. Ще се сблъскате с всички магически същества, за които сте чували. Ако се стреснете при появата на дракончe и след триста зора го убиете, то не бързайте да се радвате, защото още не сте видели Ancient Wyrm-а.

Новите юзъри може малко да се стреснат в началото. Играта е повече хардкор, отколкото hack&slash и изисква експериментирането с няколко герои, само докато схванете динамиката й. Друг елемент, който може да убие ентусиазма ви, е наистина плашещата големина на света. Може да мине половин час докато набарате някой, с който да се ступате, само за да се окаже, че този някой е голям, зелен, ядосан, с "те такава паламарка" в ръка и ви разпердушинва само с поглед. Ако умрете, превръщате се в призраче и пред вас възможностите са две – продължавате в този си вид, докато ви обявят за Гранд Мастър Воайор или припкате до най-близкия лечител/пилон за съживяване, за да се върнете към бремето на телесния живот.

Като всяко стандартно RPG и тук ще намерите множество магазини във всеки град (те са около стотина – градовете, не магазините) като алхимик, маг, дървар, касапин и т.н. Да – героят ви трябва да се храни, ако не иска да умре от глад.

Визуално играта има два режима – 2D и 3D. Първият е стандартният – изглежда доста ръбато и дървено, а при втория (добавен съвсем наскоро) ще имате 3D терен, персонажи и чудовища, както и пълен zoom. Приятно впечатление прави, че и в двата случая всяко екипирано оръжие или броня наистина променя облика на героя. Така например след няколко разходки из гробището, само по пелерината и дългата коса си личеше, че не съм поредният скелет, а аз се кефех на събрания Bone set armor. Иначе въпреки ъпдейтнатата графика UO изглежда леко старомодно. След първия половин час обаче в такава степен ще се гмурнете в атмосферата, че ще спрете да й обръщате внимание.

Георги Панайотов

P.S. – Ако сте нов в света и зададете въпрос на някой преминаващ юзър, можете да получите отговор или тайнствената и древна мантра, чийто смисъл все още диря. А тя е: "dgd be lamer!" :)

GAMES X extreme
КОМПЮТЪРЕН КЛУБ "ЕКСТРИЙМ"- ПЛОВДИВ
www.x3m-games.net
AMD Athlon XP 2000+, DDR 256MB, GeForce4 MX440
19" MAG, Logitech KBD&Mouse
60 КОМПЮТЪРА
ОПТИЧНА ВРЪЗКА ДО CITY-LAN И HEADOFF
Пловдив, ул."ген.Д.Николаев"33
ТАЛОН валиден до 30.09.2003
ПЛАТИ 1 ЧАС
ИГРАЙ 2 ЧАСА
КОМПЮТЪРЕН КЛУБ "ЕКСТРИЙМ"
Пловдив, ул."ген.Д.Николаев"33

Когато по Eurosport не предават поредния кръг от WRC, просто се отпуснете пред мониторите и вижте как Colin McRae Rally 3 го пресъздава едно към едно. Тази година Codemasters наистина заслужават аплодисменти... и то бурни!

colin mcrae rally 3™

Световният рали шампионат винаги е бил експлоатирана тема за PC игри. Много фирми и фирмички се опитват да правят заглавия, посветени на него. Някои от тези опити са успешни, други – не. Предполагам, че на всички от вас е ясно, че кралят на PC ралитата е един и той се казва Colin McRae Rally.

Когато тази игра за първи път дефилира на мониторите преди няколко години, всички бяха очаровани от реалистичността и прецизността, с която беше направена. Никой не беше виждал нещо подобно на компютърния рали пазар. CMRR1 се продаваше отлично и пожъна много големи успехи. Естествено е всяко успешно нещо да има своето продължение. По съвсем логичен път станахме свидетели и на втора част, която беше с пъти по-добра от предшественика си. С нечовешки добрата физика на автомобилите, с много добре изработените писти и перфектния геймплей, продължението на култовия рали симулатор показа на конкуренцията как трябва да се правят такъв тип игри.

През 2001 година, се разчу, че Codemasters работят върху трета част от поредицата, носеща името на прочутия рали състезател Колин Мъкрии. Датите, които даваха от фирмата производител обаче, се меняха едва ли не всеки месец. Първоначално играта трябваше да излезе в началото на 2002-ра, след това в средата, а после в края. Впоследствие стана ясно, че Colin McRae Rally 3 няма да види бял свят по-рано от средата на 2003-та. Междувременно тя беше излязла за всякакви конзоли и така допълнително беше раздразнила всички PC фенове.

Сега обаче, когато CMRR3 вече съществува и в компютърна версия, мога смело да кажа, че

чакането си заслужаваше

Играта, върху която Codemasters се трудиха толкова време, наистина изглежда така, както би трябвало да изглежда трета част на тази велика поредица. И ако трябва да започна с нещото, което ми направи най-добро впечатление, определено ще спомена графиката. Тя е на умопомрачително добро ниво и в никакъв случай не може да бъде окачествена като резултат от набързо направен конзолен порт. Програмистите и дизайнерите просто са седнали и са си

ПЛЮСОВЕ

Нечовешка графика
Много добра физика на автомобилите
Разнообразни трасета
Перфектна damage система

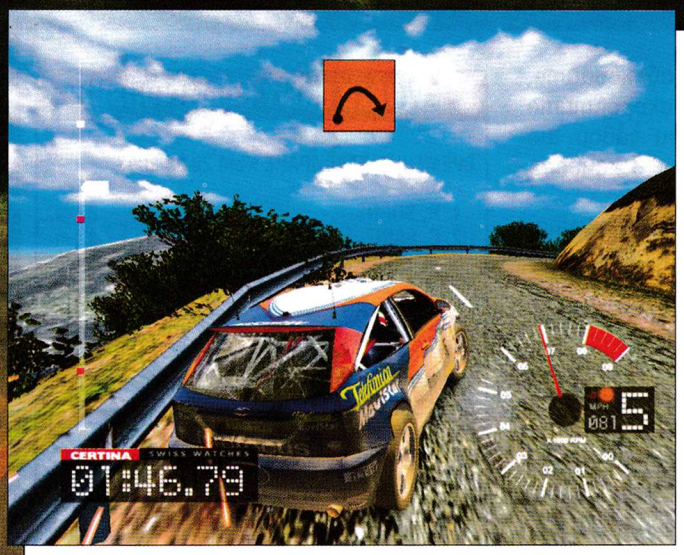
МИНУСИ

Липса на мултиплейър
Трудно управление
Много "твърди" храстчета и знаци
Липсва Peugeot 206 WRC2003
Бъгове

RALLY SIM

графика	
звук	
геймплей	
общо	
	3 CD
издател	Codemasters
сайт	www.codemasters.com/colinmcrae3
хардуер	Pentium 750 MHz, 128 MB RAM, 32 MB
	Video, Windows 98SE/ME/2k/XP, DirectX 9

GAMES X
Вземи своята безплатна КЛУБНА КАРТА за да играеш повече и да плащаш по-малко!
КОМПЮТЪРЕН КЛУБ "ЕКСТРИЙМ"
Пловдив, ул."ген.Д.Николаев" 33



всички ламарини се огъват, сякаш става дума за реални катастрофи.

Общо взето цялостната визия е почти едно към едно с телевизионните предавания на WRC. Когато вземете CMRR3, сами ще се убедите в думите ми. Просто по-яка в графично отношение рали симулация не е излизала.

Пистите в играта също са една истинска радост за окото. Повечето от декорите около трасетата са напълно триизмерни. На моменти има и други движещи се коли, дори по пътищата около пистите. Отсечките вече минават покрай адски живописни местности с мостчета, градчета, езерца, планини, поляни, малки селца, големи магистрали и други.

Над прашните пътища се носят облаци от мръсотия, а по зимните трасета снегът излита изпод гумите ви, колата затъва в дълбоките преспи и може да се зарови много неприятно.

свършили работата супер професионално като са превърнали Colin McRae Rally 3 в една истинска графична фиеста.

Всяка от колите е изградена от феноменалните и невероятни 13 000 полигона, което наистина ги кара да изглеждат като истински. По-голяма част от тези полигони са динамични. Това означава, че докато се движите, те променят формата си реалновремево – лагерите в гумите ви се въртят, гумичките на чистачките ви се огъват, прозорците ви се чупят по много истински начин, а

КОЙ Е КОЛИН МАКРИЙ

Роден в Шотландия на 5.8.1968 г.
Женен за Алисън, има две деца
Живее в Швейцария

Отбор: **Ситорен**
Навигатор: **Дерек Рингър**

РЕЗУЛТАТИ

Световни титли:	**една**
Победи във WRC (до края на сезон 2002):	**25**
Точки (до края на сезон 2002):	**579**
Световен дебют:	**Рали Швеция - 1987**
Първа победа:	**Нова Зеландия - 1993**

ОТЛИЧИЯ В КАРИЕРАТА

2002: Четвърти във WRC
2001: Втори във WRC
2000: Четвърти във WRC
1999: Шести във WRC
1998: Трети във WRC
1997: Втори във WRC
1996: Втори във WRC
1995: Световен шампион

Въпреки голямата си слава сред феновете на игрите, Колин Мъкрии всъщност вече не е сред най-добрите рали състезатели. Той има една единствена титла през 1995 година, и спокойно може да се каже, че неговото време е минало отдавна. В момента той държи позициите си в световния рали шампионат, но на посредствени места. Мисля се, че е време Codemasters да именуват следващата генерация рали симулации с име като Richard Burns Pro Rally Challange или Carlos Sainz Rally Championship :).

УЛ. ШИШМАН 27 – СРЕЩУ 7 СО / ТЕЛ: 981 23 21 / WWW.NEXTLEVEL.BG

NEXT LEVEL
INTERNET & GAME CLUB

ВИСОКОСКОРОСТЕН ИНТЕРНЕТ
50 МОЩНИ КОМПЮТЪРА
КЛИМАТИК

ИГРИ
* 3D SHOOTERS
* ADVENTURES
* STRATEGY
* SPORT
* RACING
* RPG

1 ЧАС – 1 ЛЕВ
СУТРЕШНА МРЕЖА – 2 ЛЕВА
НОЩНА МРЕЖА – 4 ЛЕВА

CPU T-BIRD 1200 MHZ
512 MB RAM
GEFORCE 2 MX400 64M
17" LG FLATRON

100MB ВРЪЗКА ДО Hendoff

ТАЛОН
ЗА БЕЗПЛАТЕН 1 ЧАС
ИГРИ ИЛИ ИНТЕРНЕТ

ПОЛЗВАТЕ 2 ЧАСА
ПЛАЩАТЕ 1 ЧАС
NEXT LEVEL

Обектите, в които се блъскате, са много и най-различни

камъни, дървета, храсти, паркирали автомобили, постройки и много други. Неприятен е фактът, че на моменти има някои нереалистични сблъсъци, като примерно челно размазване в 50-сантиметрово храстче или малък пътен знак.

Забавно са замислени моментите, в които можете да преминавате през опънатите мантинели и да късате транспарантите, опънати покрай пътя.

Саундът в Colin McRae Rally 3 също е на много високо ниво. Перфектно озвученият навигатор, реалистичните трясъци при сблъсъците, звуците при смяната на скоростите или пързалянето по кални завои ще ви накарат да се убедите в качеството на аудиоефектите.

Иначе в третата част на културата рали серия има 56 участъка, намиращи се в 8 страни: Испания, Англия, Гърция, Америка, Япония, Швеция, Австралия и Финландия.

Всяко трасе предлага съвсем различно преживяване

като примерно някои участъци от трасетата са покрити с качествен асфалт, други са сред гористи пътечки, трети са пустинни, четвърти – снежни, планински или крайбрежни... Общо взето разнообразието

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

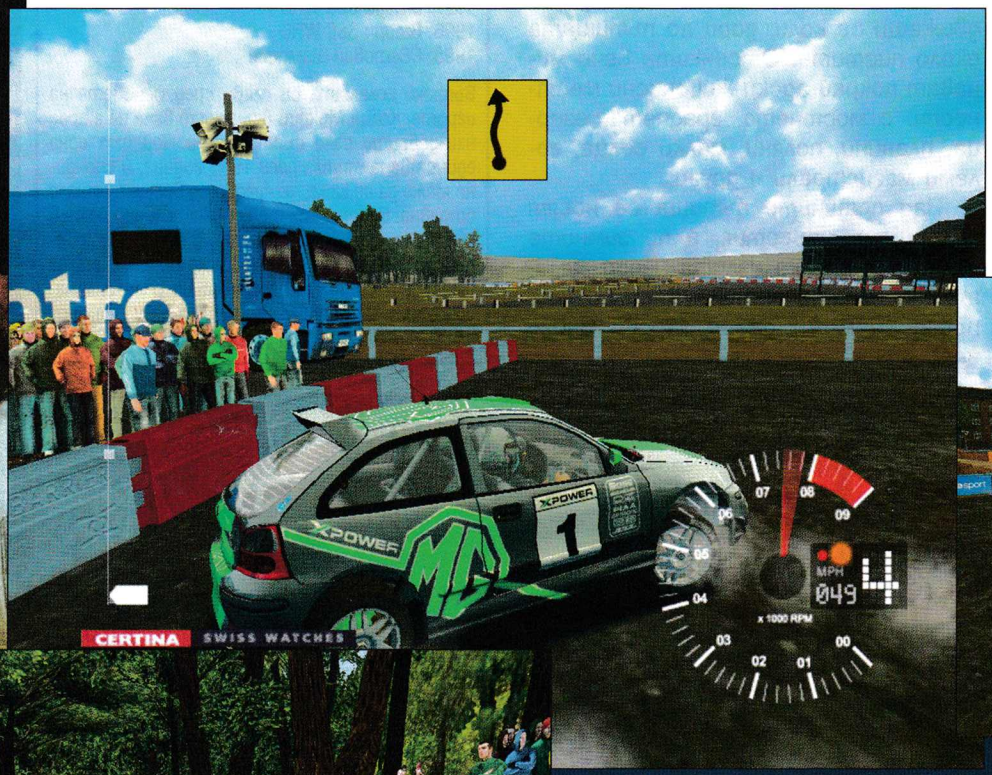
ВРЕМЕННО КЛАСИРАНЕ КЪМ 20.06.2003

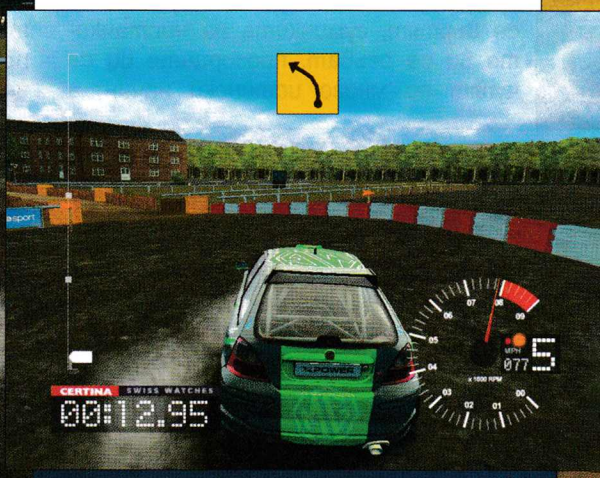
1. R. BURNS	**37 т.**
2. C. SAINZ	**32 т.**
3. M. GRJONHOLM	**30 т.**
4. M. MARTIN	23 т.
5. P. SOLBERG	19 т.
6. C. MCRAE	18 т.

ПРОГРАМА НА СВЕТОВНИЯ РАЛИ ШАМПИОНАТ ЗА СЕЗОН 2003

Монте Карло	23 - 26 януари 2003
Швеция	6 - 9 февруари 2003
Турция	27 февруари - 2 Март 2003
Нова Зеландия	10 - 13 април 2003
Аржентина	8 - 11 май 2003
Гърция	5 - 8 юни 2003
Кипър	19 - 22 юни 2003
Германия	24 - 27 юли 2003
Финландия	7 - 10 август 2003
Австралия	4 - 7 септември 2003
Италия	2 - 5 октомври 2003
Франция	16 - 19 октомври 2003
Испания	23 - 26 октомври 2003
Великобритания	6 - 9 ноември 2003

Повече информация за правилника на рали шампионата може да откриете на http://www.fia.com/Reglements-sportifs/Rallyes-2002-a.htm





ТАЛОН
ЗА БЕЗПЛАТЕН 1 ЧАС
ИГРИ ИЛИ ИНТЕРНЕТ

ПОЛЗВАТЕ 2 ЧАСА
ПЛАЩАТЕ 1 ЧАС

NEXT LEVEL

от терени е голямо и всеки фен на рали спорта ще остане доволен.

Като геймплей Colin McRae Rally 3 предлага някои малки новости в сравнение с предшествениците си. Така например изцяло новата полуавтоматична скоростна кутия ви позволява да регулирате предавките си и ръчно. При ускорение обаче тя сама преценява на коя скорост да превключи. Типовете игра, както винаги са два – единият е шампионатът, а другият – състезанието за време на отделен етап.

В шампионатния режим можете да играете само с Колин Мъкрии и неговия бивш навигатор Ники Грист. За съжаление можете да се състезавате и само с Форд Фокус – старият автомобил на автопилота (в момента Колин са състезава за Ситроен). Той в никакъв случай не е връх на сладоледа (поне според мен) и физиката му е такава, че е доста труден за управление.

Като споменах за физиката, длъжен съм да ви кажа, че всеки автомобил в CMRR3 си има своя собствена логика на управление. Сред другите превозни средства, които можете да управлявате извън шампионатния режим, се откроява моделите Mitsubishi Lancer Evo VII, Subaru Impreza WRX, Citroen Xsara, Ford Puma. Впечатление прави липсата на много доброто Peugeot 206 WRC 2003. В процеса на играта ще отключите допълнителни технологии: нови окачвания, управление, запалване, както и няколко секретни автомобила.

Смятам, че е редно да отделя и един абзац специално за

системата за пораженията

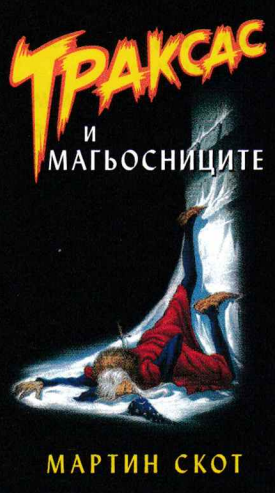
която, повярвайте ми, е най-добрата, пресъздадена в PC игра досега. Всичко по автомобила ви се чупи реалновремево и щетите, които поемате, ще се отразяват очевадно върху вашия автомобил. Това за съжаление води и до бутафорни моменти, като моето завършване на етап в Австралия по десен преден барабан и три джанти. Не ми стана ясно как точно се движеше Фордът на три железни окръжности, килнат леко в дясно и носещ нечовешки в същата посока. Е, фактът, че карах с около 20 км/ч на втора скорост, не ми попречи упорити да добутам до финала четириколесния звяр, приличащ в този момент повече на безколесен метален отпадък.

Общо взето всичко се чупи много истински – стъклата, броните, вратите, капаците, фаровете, стоповете... Не съм съвсем сигурен, но смятам, че всичките 13.000 полигона, от които са изградени возилата, поемат щети. Това, естествено, се отразява моментално на управлението и, както и сами можете да се досетите, много по-добре е да си пазите колата колкото се може по-невредима.

Като заключение, мога кажа само, че Colin McRae Rally 3 определено е автосимулаторът на годината. Автосимулаторът с главно "А". Сигурен съм, че дълго време другите гейм-производители ще се мъчат да достигнат неговото ниво. И дано успеят... пожелавам им успех!

А на вас мога само да препоръчам бързо да си намерите трите диска с играта, да прежалите три гигабайта от харддиска си (не сте ли гледали всички филми, които го задръстват? Какво чакате, изтрийте ги! :)) и да се впуснете в дивата надпревара!

Орлин Широв



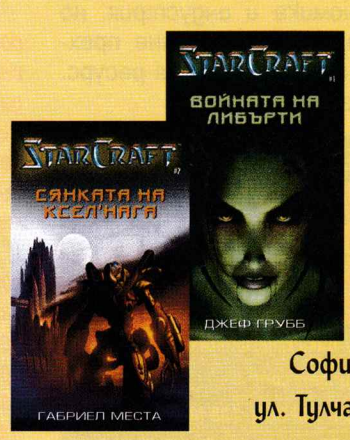
ТЪРСЕТЕ НА КНИЖНИЯ ПАЗАР

Беше най-обикновен ден. Елфите убиваха орки, орките колеха елфи, а всички вкупом избиваха джуджета. Всички предмети, които не бяха здраво прикрепени към земята, биваха крадени, препродавани и открадвани отново. Да, бизнесът процъфтяваше за всички, освен за мен – Вашия скромен слуга и най-евтин магьосник-детектив в целия Тюрай.

Затова, когато се разнесе слухът, че Магьосническата гилдия ще провежда ежегодния си конгрес в града, аз се почувствах щастлив като елф върху дърво. Не ме разбирайте погрешно – аз съм посредствен заклинател. Но все пак, както казва народът, двама магьосници са другари по чашка, но трима са цяла криминална банда.

СЕРПИС Фентъзи

ТАЛОН ЗА ОТСТЪПКА



За да спестите 2.40 лв. и да получите двете книги общо за 9.50 лв. елате с този талон на адрес: София, кв. Стрелбище ул. Тулча 41 – Серпис АД

телефон за поръчки: 02/958 12 70

MARCH!

OFFWORLD RECON

Една планета, една мистерия, екип от пет бота. Звучи интригуващо...

Човечеството – доминиращ вид или грешка на природата? След около стотина години май второто твърдение ще се окаже вярно. Планетата ни постепенно умира. Населението ѝ става все по-голямо и по-голямо, а ресурсите – все по-малко и по-малко. Скоро те ще свършат, а с тях и ние. Но все пак кой, ако не хората, са доминиращият вид, оцелял от времето на големите гущери до днес. Разрешението на проблема е космосът. Луната може да предложи нужните материали за поддръжка на земната икономика и индустрия, но все някъде трябва да започне прехвърляне на част от човешкия ресурс. За целта е избран Марс.

FPS/ARCADE	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
	PC CD ROM 1 CD
издател	HBM / Buka Entertainment / Gramis
сайт	www.gramis.com
хардуер	Pentium 600 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1

Орбитална станция Арес1, ниска орбита около Марс, капитански дневник.

"Ден 67: Вече сме тук. Научните екипи засадиха първите тераморфиращи водорасли с цел да се създаде атмосфера, пригодна за живот на Червената планета. Всеки момент очакваме да пристигнат и първите инженери.

Ден 69: Инженерите са тук. Всичко върви по план. В момента се разтоварват инструментите и ще започне изграждането на първата колония.

Ден 120: Нещо не е наред. Марс се разбунтува. Радиацията започна да убива екипажа ми, а странна болест покоси растенията на повърхността на планетата. Всичко отива по дяволите. Май ще изоставим проекта, а колко много сгради имаме вече долу...

Ден 147: Става все по-зле и по-зле. Днес погребахме главния готвач – и той бе покосен от лъчева болест. Роботите започват да се държат странно. Вчера един от товарните ботове се самоуби, пускайки 20-тонен контейнер на главата си. Автопилота също трябваше да изключим – започна да мърмори нещо за сини болтчета и гайки.

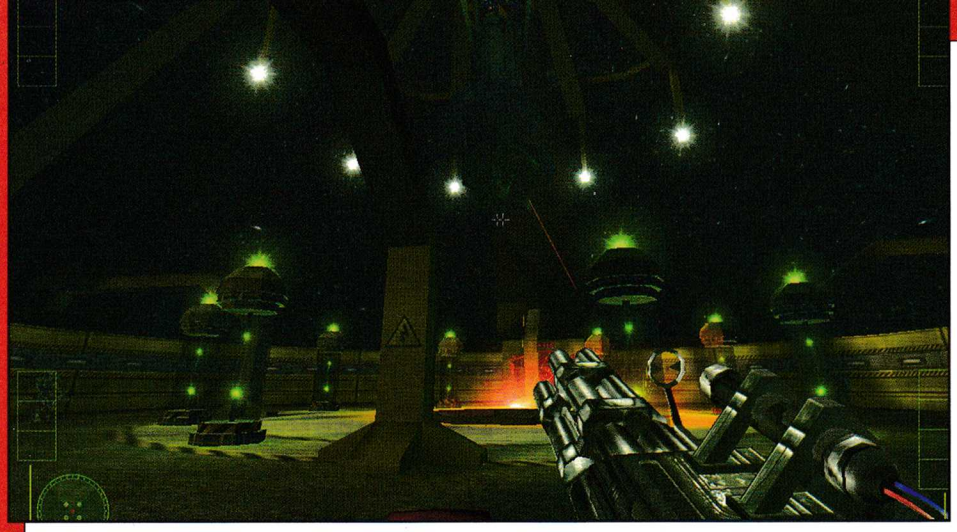
Ден 148: Те са луди, всички са луди. Тези, които не се самоубиха, се нахвърлиха на екипажа, а долу на планетата става нещо още по-странно. Като че ли всички механизирани единици се струпват на едно място и започват да строят нещо. Имам лошо предчувствие.. не... ТЕ идват... НЕЕЕ".

Край на връзката...

Това е предисторията на MARCH!, новият шутър, отново преведен изцяло на български. Играта представлява една доста добра амалгама между шутър и аркейд жанровете, като има и тактически елементи. Поемате ролята на киборг, който заедно с взвода си от четири съекипници трябва да разбере какво точно е станало с машинариите на Марс, сдали богу дух (и отправили се към небесната фабрика за претопяване, интересно – дали роботите си имат ад и рай) или напълно изкрейзили. Трябва да разбулите тайната на мистериозната пирамидална структура, издигната след евакуацията на Червената планета и, естествено, да наритате много, ама наистина много алуминиеви задници.

Основното ви оръжие е едно мултифункционално пушкало (МОМ), което в зависимост от амунициите, които използва, ще може да се употребява като нормална многоцевна картечница, пушка помпа, тежка картечница, лазер, гранатомет, ракетомет и плазмена пушка.

Естествено, и снайперистите ще могат да начешат крастата си и да раздадат няколко headshot-а. Адски е удобно, че можете да стреляте и с двете цеви – така без да сменяте оръжията можете да издухате пър-



вата вълна с гранатомета, а каквото остане, да попилеете с многоцевната картечница.

Основните ви противници ще бъдат орди (съвсем буквално, след няколко минути с играта се уверих в това) от полудели (а както се оказва по-късно – обсебени) роботи, вариращи от прости ботове по подръжката до големи и тежки военни канонерки. Ще пребродите една орбитална станция преди да скочите на Марс, а там освен порутени сгради ще ви очакват и няколко доста неприятни изненадки – препрочетете пак реда за големите гущери по-горе.

И все пак...

Толкоз много врази, пък вие сам самин? Не-е-е, естествено, че няма да сте сам – на помощ идват вашите съекипници. Именно те изграждат разделителната линия между безславната ви смърт и победоносното преминаване към следващата мисия. Ще носят същото въоръжение като вашето, ще можете да им давате команди като "Нападни целта", "Пази позицията си", "Стреляй" и т.н. А ако случайно враговете ви стопят лагерите, просто ще презаредите софтуера си в някой от техните хардове и сте обратно в играта. Все пак е желателно да ги пазите, а не просто да ги използвате като жив щит.

На много места дори и с най-доброто си въоръжение няма да се справите с налитащите орди. Друг важен елемент от всеки shooter е атмосферата на играта или казано по нашенски – фийлингът. Има два начина да се играе MARCH! – с приятели и сам, на тъмно. Ако в първия случай ви се стори, че играта е забавна и леко мрачна, то при втория се молете кабелът на мишката ви да е достатъчно дълъг, за да не завлечете целия компютър след себе си, когато подскачате на стола. Независимо къде се намирате – на орбиталната база, насред марсианската пустош или дълбоко под земята сред археологическите разкопки, постоянно ви съпътства усещането за скрития ужас, който дебне зад ъгъла. Съспенсът е толкова силен, че на моменти си струва да се направи почивка, с цел да избегнете изкрейзването. И не става дума само за параноята, обземаща ви при наближаването на всеки ъгъл. Чувството за обреченост, заливащо ви, когато чуете подрънкването на наближаващите по коридора врази, бавното отваряне на вратите и връхлитащите ви орди, е неописуемо. След около две минути всичко е свършило. Целият ад от дим и разхвърчали се гилзи е приключил във ваша полза, но докога? Следващ коридор, следваща засада. Така се прилепвате към монитора, че и с лост е трудно да ви помръднат.

Визия и звук

Въпреки че не използва графична платформа от следващо поколение, MARCH! изглежда много добре и в зависимост от машината ви ще имате възможността да се насладите на наистина качествена графика. Моделите на роботите са направени детайлно, нивата са доста разчупени, а светлинните ефекти са страхотни. Просто трябва да се види как лидерът тича, а зад него се поклащат лъчите от фенерите на съекипниците му. Или пък как прожекторите осветяват половината тяло на спотаил се вражески бот, как екранът избухва в хаос от експлозии и огън и как гореспоменатото тяло се свлича със скърцане на земята. Помислено е за всеки един от нас и играта предлага наистина богати менюта с настройки на всички параметри.

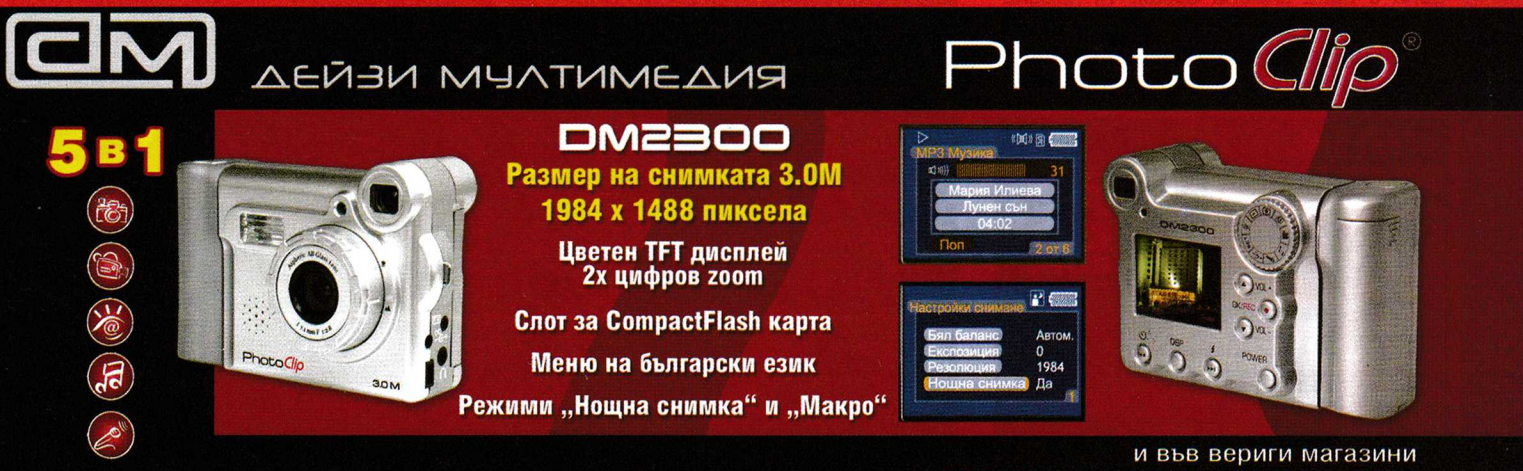
Говорейки за звуците, не можем да не споменем и музиката. Доста приятна, недразнеща, а на места – силно увеличаваща усещането за неизбежност и паника. Просто си прилепва към играта като добре скроена ръкавица към дланта.

Сам или с много

Въпреки че MARCH! е предимно сингъл ориентирана игра, то и мрежовите развлечения не липсват. В случая ще можем да се сгърчим в стандартните за жанра DeathMatch, Team DM, Capture the Flag и т.н. Ако си нямате дружки, можете да играете и срещу ботове с изкуствен интелект на добро ниво. Ще можете да играете както от първо, така и от трето лице, като разликата се състои това, че в първия случай ще си цъкате стандартна за жанра игра, във втория – ще влезете в едно страхотно аркейд меле, в което точната стрелба отстъпва първенството за сметка на подвижността ви.

И така, MARCH! е едно доста сериозно заглавие, което се надявам да ви хареса толкова, колкото и на мен.

Георги Панайотов



Не усетих кога мина времето от миналото лято до сега. А вие? Цяла зима се спотайвах вкъщи на топличко и си мислех как ще дойде горещият сезон и как ще мога да се шматкам навън по цял ден. Сега вече лятото е факт, а температурите са високи и всеки се чуди как да преживее в тези жеги. Но освен ходенето на басейн и кисненето в прохладната бирарийка има и други варианти, един от които е да се съберете няколко човека, да си вземете по една бяла шапка и да се изстреляте към най-близките тенискортове. И освен удоволствието от играта като безплатен бонус ще хванете и приличен тен. Така че преди да тръгнете на басейн се замислете и над една друга алтернатива – тениса.

Не знам със сигурност колко точно тенис симулатори излизат на година, но оставам с впечатление, че всички те си приличат адски много. Няма значение коя фирма ги създава или коя разпространява. Имам чувството, че тези игри се правят по един точно определен шаблон, който всички следват. Може би точно в това е проблемът. Хубавото поне е, че дори приличайки си, игрите са доста сполучливи. Всеки, който обича този спорт, ще хареса и излизащите напоследък спортни симулатори, свързани с него. Лошото е, че няма кой знае какви показатели, по които може да се направи по-различен тенис. Геймплеят е винаги почти еднакъв. Но то няма и какво да му се променя. Нали все пак става дума за игра на тенис. Не можем да направим нови правила – можем само да ги пресъздадем по-реалистично.

Единственото нещо, което може да накара хората да си купят някой току-що излязъл тенис, е неговата

графика

Next Generation Tennis, известна още като Roland Garros 2003, е снабдена с една сносна визия. Тя предлага всякакви видове настилки. Освен това ще играете своите срещи в различни зали или пък на открито. Кортовете са разпределени из целия свят и хубавото е, че докато играете на дадена среща коментарът е на езика, на който се говори в държавата, в която се намирате. Играта е наистина интересна и предлага доста възможности. Като започнем от Tutorial и стигнем до Career.

Всичко в Next Generation Tennis изглежда добре. Публиката е окей, залите изглеждат нормално, откритите игрища също, но най-добре са оформени краката на тенисистките – нежната половина на тенис обществото. Въобще всички хора в играта са направени с финес. И най-важното – лицата им се различават безпроблемно. На някой от по-мъжествените играчи дори ще видите добре оформена брада, която личи перфектно.

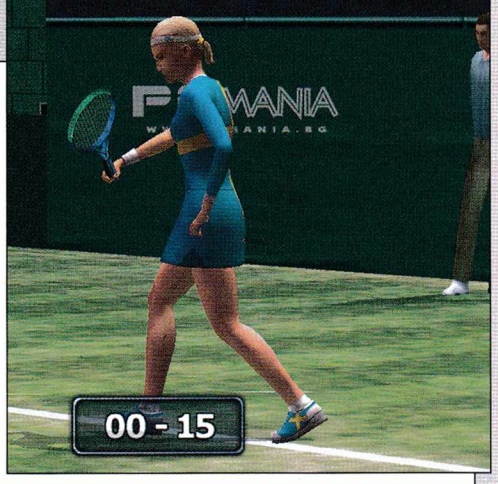
Друг плюс е, че играта е единствената до момента, в която са включени два от турнирите за големия шлем –

US Open и Roland Garros

И кортовете, върху които ще играете, са действителни и пресъздадени напълно реалистично. Освен това ще може да трупате нещо като точки за опит, които по-късно ще разпределяте на уменията на своя тенисист. Или пък ще отскачате до най-близкия магазин за нова спортна екипировка.

Тенисът е прекрасна игра. Не че играя много често, но всеки път, когато имам свободно време, бих се замислил дали да не пусна PC-то и да погеймя на някой тенис симулатор или да отида да се поизпотя малко на корта. Наясно съм, че има много фенове на този спорт както по целия свят, така и в България. Както всички знаете, в него се въртят големи пари и именно поради тази причина интересът е огромен. За това е трудно да пробиеш и трябва да даваш всичко от себе си. Но в кой ли спорт не е така? Това е още една причина не всеки да може да издържи на тренировките по тенис. За тези, които просто искат да си играят от време на време, препоръчам да си намерят отнякъде Next Tennis Generation 2003, да си го сложат встрани от PC-то и всеки път, когато им се доиграе, да си го инсталират и да джиткат.

Асен Георгиев



Истинският турнир Roland Garros завърши. А сега е време и вие да се включите в него чрез Next Generation Tennis

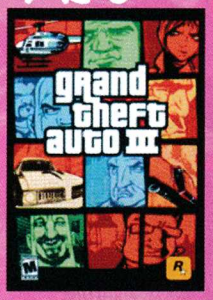
Next Generation Tennis 2003

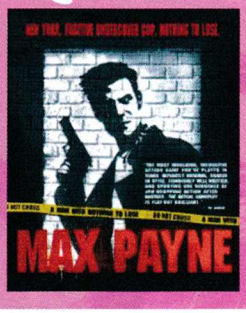
SPORT SIM

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Wanadoo/Carapace
сайт	http://www.ntg-game.com
хардуер	Pentium 450 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1+

PC CD ROM
1 CD

След невероятния успех на GTA 3 и другите бестселъри на TAKE 2 Interactive



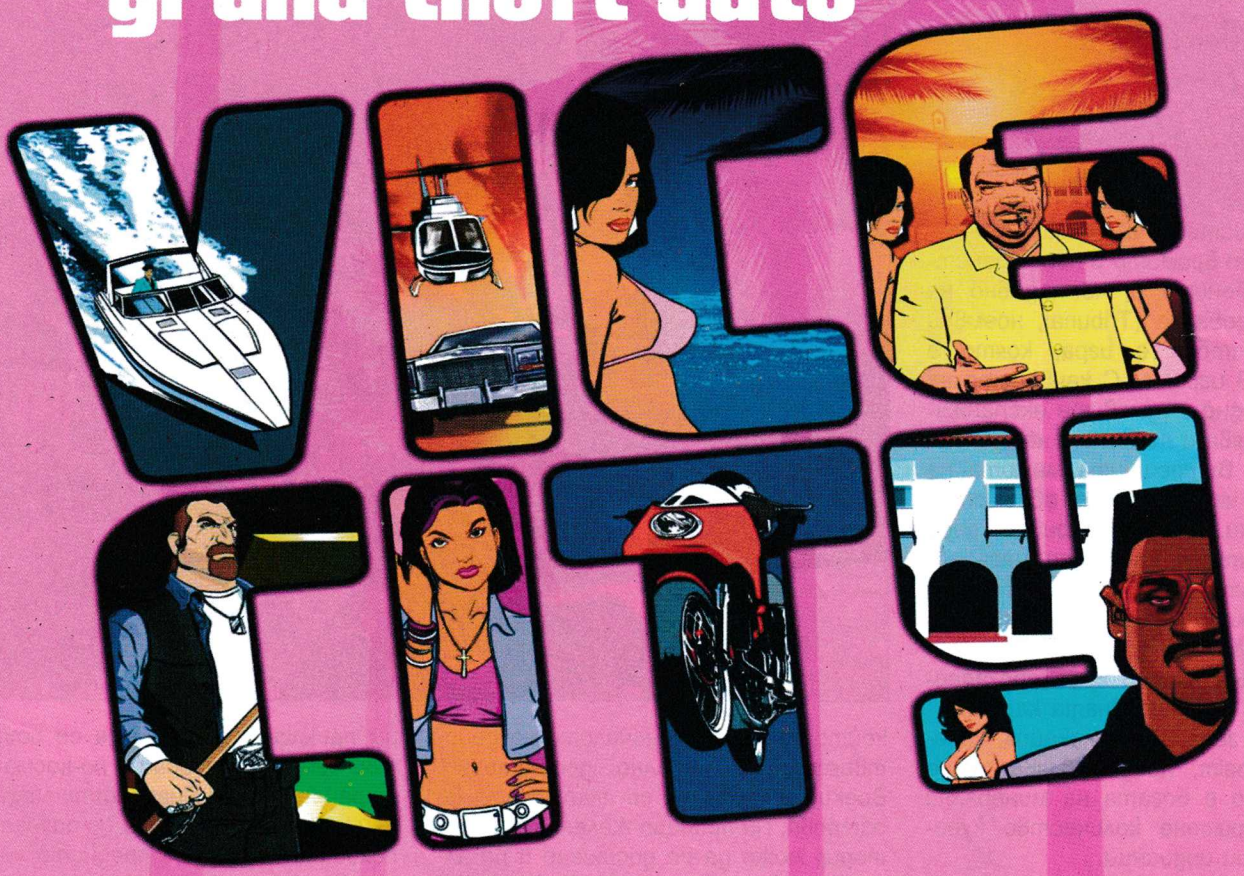


ТРАНСФЕР® ГРУП

представя

най-големия хит на 2003 година

grand theft auto



За разрешение за отдаване под наем:
Трансфер Груп ЕООД тел.: 032 624080
e-mail:transfer@transfergroup-games.com

За поръчки и доставки се обърнете към регионалните представители в страната

Дистрибутори в страната: Бургас - Онтайм Дистрибюшън енд Лоджистик ЕООД, тел. 056 80 35 05; Димитровград - ЕТ ДИД-Димитър Димитров,тел. 098 516915; Карлово - Терасист ООД, тел. 0335 93321; Несебър - Видеохит ООД, тел. 088 811888; Пазарджик - ЕТ"Светослав Ковачев", тел. 088 905598; Сливен - ЕТ"Деян Атанасов", тел. 088 348179; Смолян - ЕТ"Стоян Тинчев", тел. 048 883939;София - Пулсар ЕООД, тел. 02 95 49 811; Стара Загора - Виклинг сервиз ЕООД, тел. 042 42132; Северна България - Трансфер Груп ЕООД, тел. 088 426445.

The Elder Scrolls III BLOODMOON

Макар и да са плод на болен древногръцки мозък, музите имат определен смисъл. Вдъхновението, изсипано върху избрани глави, оставя ярки и запомнящи се следи в съзнанието на хората. Като тръгнете от родната чалга и стигнете до мозамбикското народно творчество – резултатите на озарението са хиляди. Понякога пък се случва чудо и тогава нещо различно и свежо се явява дори в редиците на толкова любимите ни игри. Ако щете вярвайте, но новичката The Elder Scrolls III: Bloodmoon е именно доказателство за това.

Епизод Три

Настоящото произведение представлява второ продължение на миналогодишния RPG хит The Elder Scrolls III: Morrowind. Мястото, където се развива действието, обхваща същото парче от времето и пространството. Особеното е, че подобно на предната добавка (Tribunal, ноември 2002) Bloodmoon е игра, която е вмъкната в играта. С качването на пакета заедно с неговите експанжъни не се явява и помен от нещо ново и значимо. Вътрешните менюта на основната игра остават абсолютно непроменени. Не се откриват дори намек за прясно качените мегабайти. Номерът е в това, че инсталираното е скрито вътре като част от света на Morrowind. Адонът е "просто" новичък остров в северозападната част на световната карта.

Новата географска локация, наречена Solstheim, представлява парче земя, която е богата на минерални ресурси, приятно количество куестове и лоши индианци.

Хубавото на новата суша е, че е достъпна както за стари утвърдени герои от оригиналния Morrowind, така и за току-що започнали. Парите, които се дават в началото на действието, са напълно достатъчно. Всеки би могъл да си плати пътя до острова. По принцип желаната територия може да се достигне и по алтернативен път – чрез плуване. Подобно начинание е особено подходящо за по-войнствено настроените натури – океаните на Elder Srolls III са просто претъпкани с вечно гладни и злонамерени риби.

Свобода на действието

Веднъж попаднал на Solstheim, играчът може да се развихри както му душа поиска. Една от най-добрите страни на оригинала е запазена и тук. Играчът се изправя пред абсолютно нелинеен сценарий. Единствените ограничения са свързани с някои от главните задачи. Успешното им приключване може да се осъществи само от персони с по-космати и страшни герои. Иначе като модел на действие всичко опира до познатите похвати. Както и в предните части, решението на куестовете до голяма степен включва разпитване на всичко де що мърда в комплект с упорита употреба на наличния разрушителен хардуер и магии.

По принцип според авторските спецификации новите приключения биха отнели между двадесет и четиридесет часа игрово време. В общи линии в края на цялото това чудо човек се изправя пред два основни варианта за финала. В първия случай е помогнал за създаването на работеща колония, а във втория се е присъединил към местната "тъмна страна на силата".

RPG

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Bethesda Softworks
сайт	www.morrowind.com
хардуер	Pentium 500 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1

PC CD ROM
1 CD

жество особености на геймплея.

Под формата на вълк играчът представлява двукрако същество с характерната муцуна и окосмяване. Основните предимства на превъплъщението са по-добро зрение и мощно подсилени физически данни. Но докато е в животинския си облик, никой не може да използва предметите от колекцията си. Малкото успокоение идва от факта, че ноктите на свирепия звяр имат поражение 40. С малко повече тренировки окончанията на пръстите могат да се превърнат в любимото оръжие на баба... По отношение на човешкото си "аз" върколакът се различава малко от началното си некиноидно състояние. Инвентарът и телесните особености са запазени.

В общи линии

номерът с двойственото съществуване

има само няколко отрицателни страни. Първата е, че подобно на много класически върколашко-вампирски персонажи, тъмната козинеста половина на героя изпитва постоянна нужда от прясна кръв. Ако вашият кучо не закуси с някоя невинна жертва, общото му състояние се влошава.

Новинки

Основната промяна спрямо всичко дотук е цялостната атмосфера.

Morrowind и Tribunal се развиваха в определено мрачна субтропическа вселена. Мъгливи крайбрежия, приветливи горички, големи градове, гарнирани с явно топлолюбиви чудовища, бяха едни от основните компоненти на предните части.

За разлика от тях историята на продължението се развихря из земи с класически скандинавско-планински облик. Навсякъде по острова виреят иглолистни, има сняг и подходящи по сила и вид арктически бури. Старите урабнистични пейзажи са отстъпили на далеч по-диви картинки. Допълнително новите лоши субекти и хищни животни са от характерен нордически тип – вълци, мечки, ледени гиганти и т.н.. В общи линии общото усещане може да бъде прието като нещо ново от всеки, поиграл на старите части от серията.

Вълк

Един от другите забележителните елементи на Bloodmoon е възможността на героя да се превърне в стопроцентов върколак. Изборът се предоставя някъде към средата на действието. При условие, че наша милост се престраши на тази биологична промяна, на линия излизат мно-

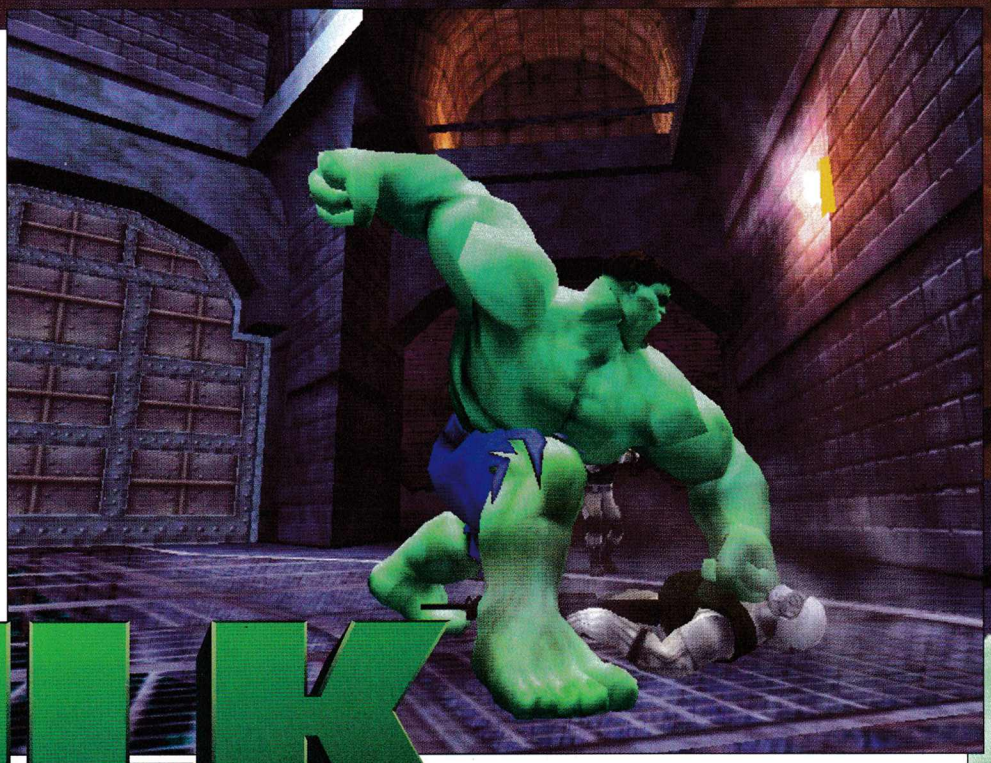
Второто минусче на бивидовата форма е отрицателното обществено мнение. Ако човекът-вълк бъде видян по време на преобразяване, хората се настройват крайно зле към него. Впоследствие, независимо дали е в хуманоден или друг вариант, върколакът има пълен шанс да стане обект на преследване от страна на малка злонамерена тълпа. Някои от другите минусчета на варианта са свързани с намаляване на късмета и повишена чувствителност към сребърни субстанции...

Полигони и пиксели

По отношение на малко по-прозаичните неща като аудио и видео играта не е мръднала и най-малко. Техническата страна е запазила миналогодишния си вид, което крайна сметка не е чак толкова лошо. Реално цялата графика е в сравнително хубаво 3D. Качеството на картинките може да се сравни с някоя от средно класовите пуцаници. За съжаление в случая върхове от рода на Unreal Tournament 2003 са все още далеч от хоризонта. Въпреки това някоя по-средна машина може да се задъха с максималните ефекти на играта. Особено предизвикателство за любимата видеокарта са откритите пространства, гарнирани с някоя лека снежна вихрушка. Единственият вариант, при който зацикляването може да се избегне, е пропускането на някои от ненужните визуални шукаритети...

Е, като изключим дребното визуално "изоставане" от най-новите модни тенденции, настоящата Bloodmoon трупа единствено плюсчета. Адонът предлага съвършено различна атмосфера. Хората, играли на предните две части, могат да потънат в нещо хем ново, хем издържано в стила на старата класика. Удоволствието за поне десетина топли, лепкави летни дни е гарантирано.

Сергей Ганчев



HULK

Ако да вдигнете паркирания наблизо автомобил и с него да започнете да налагате по главата къде когото видите, влиза във вашата дефиниция за добре прекарано време, мога да ви зарадвам – Hulk е супер "герой" от вашата кръвна група.

Кой е Брус Банер? За да си отговорим на този въпрос, трябва първо да погледнем в детството му. Родители – Браян и Ребека Банер. Бащата – учен, експерт в областта на физиката, работи за правителството. Стресът в службата кара Браян все по-често да посяга към бутилката. Една нощ, доста пиян и сам в лабораторията, той продължава експериментите си. Случва се инцидент. Въпреки че работи зад щит и че последвалите изследвания не откриват нищо нередно, Браян си внушава, че е облъчен.

Вижда се, че на човека малко му хлопа дъската и го отстраняват от проекта. След време успява да си намери нова работа и животът му сякаш потръгва наново. Ражда му се син – Брус – и параноята започва отново да го гони. Детето проявява интелектуално ниво над възрастта си. Бащата отдава това на инцидента и се отнася с Брус като с изрод. При една от многото семейни свади Браян убива жена си. Съдът признава бащата за невменяем и го изпраща в психиатрия.

Брус тръгва по пътя на науката и, може би подсъзнателно, също като баща си специализира ядрена физика. След като завършва с отличие, младият гений представя на военните идеята си за Гама Бомба – оръжие, което унищожава бетон и метал, но не поразява живата тъкан.

След като прекарва петнадесет години в психиатрична клиника, Браян е пуснат да се завърне сред обществото. Първоначално изглежда, че състоянието му наистина се е подобрило, но това не трае дълго. На годишнината от гибелта на Ребека, баща и син се сбиват на гробището. В боричкането Брус блъска баща си и му счупва врата на надгробната плоча на жена му.

По поръчка на правителството нашият човек започва разработката на Гама Бомбата. Лошият късмет обаче явно се предава генетично – Брус става жертва на работата си. Бивайки облъчен със солидно количество гама лъчи при един от експериментите, животът на Брус Банер се обръща с главата надолу. На бял свят се появява The Hulk. Няколкостотин килограмова яростна зелена маса с интелекта на малко дете, същество, чиято сила расте пропорционално на яростта му. А с детство като това на Брус, определено се насъбира доста ярост.

Промяната обаче се оказва обратима.

Брус се трансформира в Hulk само когато е подложен на истински стрес,

а като се успокои, отново приема нормалната си форма.

Всичко това нямаше смисъл да ви го казвам, защото дори и досега да не сте чували за The Hulk, филм, посветен на този "герой", ще се появи съвсем скоро и по нашите кина. Историята в играта се развива малко след събитията от филма.

Геймплеят е два типа. Някои нива ще трябва да преодолеете в кожата на д-р Банер, а други като Hulk. В ролята на младия учен ще сте доста уязвими и ще трябва да разчитате на промъкване и решаване на елементарни загадки от типа на "подреди числата" и "размести сандъците", за да прогресирате. Всяка директна конфронтация с врага лесно ще се оказва фатална за изхода на мисията. Това обаче не пречи на Брус да се промъкне зад някой нищо неподозиращ страж и да му счупи врата, когато липсва друг възможен избор. Ако пък бъдете забелязан, обикновено първо ви крещят някакво предупреждение – можете да се направите, че се предавате и впоследствие да се опитате да изненадате приближилия се враг.

Когато поемете контрола над зеленикавата грамада, девизът

"Hulk smash!"

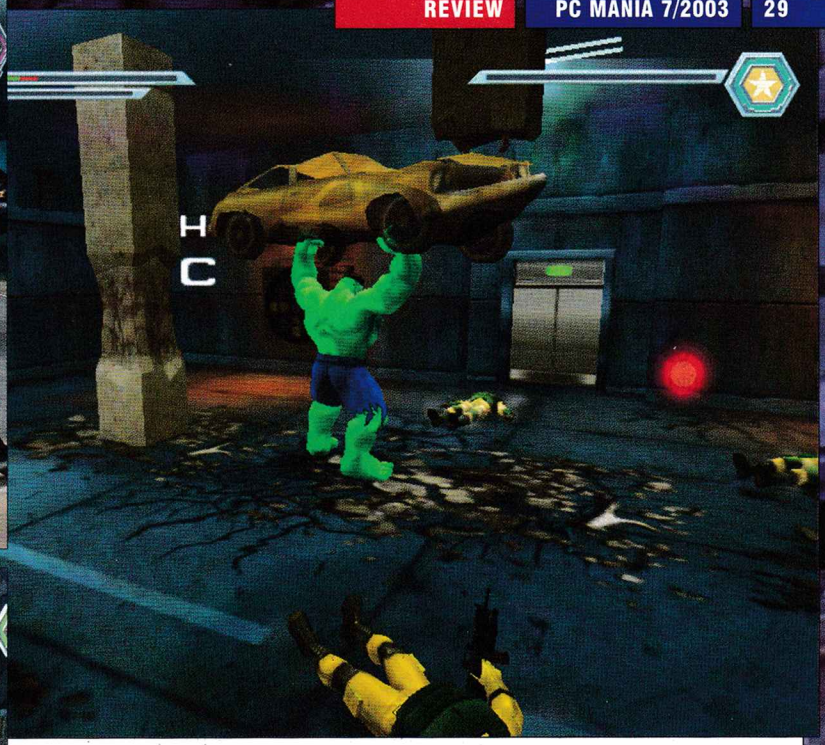
влиза в пълна сила. Къде каквото

ARCADE ACTION

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Radical Entertainment
сайт	http://www.hulkgames.com
хардуер	Pentium 700 MHz, 192 MB RAM, 32 MB Video card, Windows All, DirectX 8.1

PC CD ROM 3 CD

COUNTER STRIKE
WWW.CLUBTOPGROUP.NET
Топгруп
TG TOURNEY LEAGUE



Destroy any obstacles in your path.

шава е ваша потенциална жертва. На пътя ви ще застанат цели армейски части, събратя мутирали изроди... но ще прегазите всички като валяк. Околната среда също не е пощадена. Почти всичко е потенциално оръжие в лапите на гама злобата. Някой ви обстрелва с ракетомет? Изкъртвате близката колона и му пращате директна доставка по въздушна поща. Начините да налагате опозицията са изключително разнообразни. Контролът е доста типичен – имате четирите посоки, удар, скок, гама атака и хващане. Можете да изпълнявате различни поредици от унищожителни атаки. На разположение също са и бутони за автоматично прицелване и моментен поглед през очите на героя. Наличен е също и тъй нареченият "rage meter", измерващ яростта, която кипи в зеления гигант. В момента, в който тази ярост избие на повърхността, за определен период от време ударите ви стават по-силни, а можете и да изпълните две специални техники, фокусиращи цялата ярост в единична опустошителна атака.

Цялото меле се наблюдава от трето лице, като камерата сама заема удобна предварително избрана позиция докато прогресирате. Дизайнът на играта може и да крещи отвсякъде "Вижте ме, конзолен порт съм", но това не бива да ви притеснява. Наистина, мишката можете да използвате само в менютата, а 6-бутонен геймпад е идеално управление, но и с клавиатура човек ще се справи безпроблемно. Също така, можете да сейвате само като минете ниво. Обаче във всяко друго отношение играта е добре изпипана. Повечето от музиката и звуците е взето директно от филма и са с характерното холивудско качество. Всички реплики и крясъци също са на очакваното ниво.

Графиката е малък шедьовър, доближаващ се повече до стила на филма отколкото до този на комиксите и определено ще ви зарадва с доста детайли. Движенията на персонажите са плавни и реалистични. Когато Hulk вдигне някого, а после със замах го насочи към бетонния под, камерата се забавя, а звукът при сблъсъка и пукнатините, оставащи по настилката, няма как да не зарадват душата ви. Изобщо в аудио-визуално отношение играта почти няма слабо място. За някои може да е малко дразнещо, че телата на загиналите изчезват почти веднага, но ако оставаха, Hulk щеше да се сражава до кръста в трупове.

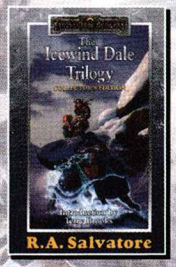
Интензивни мелета, на всеки няколко нива страхотни битки с босове и изключително яка атмосфера. Като цяло творението на Radical Entertainment ще ви предостави часове качествено забавление, от чист и не особено затормозващ тип, които не виждаме особено често на компютърния екран.

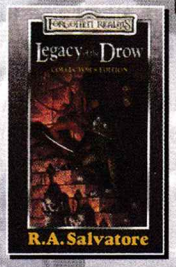
Борис Цветков

Очаквайте

Най-известната фентъзи вселена идва и у нас!

Забравените светове, завладяли милиони читатели и геймъри от цял свят, вече са достъпни за българските фенове!





Зарибяването е сигурно!

Докато инсталирах играта, си припомнях защо имам особено мнение за рейсърите, посветени на Световния пистов шампионат и Формула 1. Може би негативното ми мнение се затвърди след като се сблъсках с последната Формула 2002. Трябва да кажа, че само настройките на спойлерите бяха толкова много, че за да си подготвя колата за състезание, от мен се изискваше да имам висше инженерно образование и отлични познания по аеродинамика. Не искам да споменавам за останалите опции. Другото, което ме шокира, беше, че всяка надпревара повтаряше точния брой обиколки на истинското състезание (тоест 60-70). То бива реалистичност, ама чак пък толкова? Към всичко това, като прибавите трудната управляемост на машините, и ще получите някаква по-ясна представа защо този тип игри не ми се нравят. Бях напрегнат и този път да не се оправдаят подозренията ми. За щастие Moto GP 2 се оказа изключително приятна игра.

motogp 2

Тук историята е ясна. Всички са чували за Световния пистов шампионат по мотоциклетизъм, нали? Играта ви дава възможност да се включите именно в него. Да се изправите лице в лице срещу 20-те най-бързи пилоти в света на 16-те писти, където се провежда елитната надпревара. Предизвикателството наистина си заслужава.

Да изпревариш Валентино Роси

или Макс Биаджи винаги е приятно.

Режимите на игра в сингълплейъра са шест – Quick race, Time trail, Stunt, Career, Training challenges и Tag. Първите две са стандартни и всеки, който поне малко е наясно с рейсърите, знае за какво става дума. По-интересни са останалите.

В Stunt mode събирате точки, които ще са ви нужни, за да отключите профилите на петимата най-добри пилоти – Валентино Роси, Макс Биаджи,Тору Окава, Алекс Бароуз и Карлос Чека. Интересното е за какво се дават точки. Всяко изпреварване, чисто преминаване на даден участък или използването на трикове като каране на задна гума и други увеличават активa ви. В този режим трънката е гарантирана. Само ще кажа, че за да отворите настоящия световен шампион "Валентино Роси", ще ви трябват 1 000 000 (!) точки. Това значи, че трябва да сте много бърз и атрактивен.

При Career започвате първия си сезон в Световния шампионат от Сузука, първата писта в календара. След като изредите всичките трасета, ако ви хареса, може да продължите с втория си сезон и така, докато ви писне. Всяка надпревара има няколко етапа. Първият е Practice. Това всъщност са свободните тренировки преди старта, когато се запознавате с пистата. Следва Qualify или квалификацията. Тук имате 10 минути, за да дадете най-доброто от себе си. Защото, ако тръгнете от последно място на стартовата решетка, драстично намалявате шансовете си за победа. Последната стъпка е самият старт.

Много интересен режим е

Training challenges

Преди да се впуснете в надпреварата има 14 мисии, създадени, за да ви обучат в някои сложни маневри и трикове. Освен това всяка писта има между 2 и 4 предизвикателства, които се състоят от преминаването през няколко завоя или шикана за определено време, като бариери ви принуждават да следвате дадена траектория. За всяко преминато challenge ви се дават бонус кредити.

Сега е моментът да разясня за какво са ви тези кредити. В играта има четири показателя, по които може да се развивате. Това са завиване, спирачки, максимална скорост и ускорение. Основно от тях зависи доброто ви представяне в шампионата. Всяка писта дава по шест кредита. Дали ще ги спечелите всичките,

RACER

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	THQ
сайт	http://www.thq.com
хардуер	Pentium 450 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9

PC CD ROM
1 CD

зависи от класирането ви и трудността, на която играете. За всяко отделно трасе може да променяте тези показатели. Например за писта с малко завои и дълги прави имате възможност да махнете няколко кредита от завиването и да увеличите максималната си скорост.

Сега да се върна към последния режим – Tag. На всяко трасе има изпитание, наречено Follow the leader. В него се състезавате с някой от пилотите, като за една обиколка не трябва да изостанете на повече от 5 секунди от него. За това предизвикателство също се дават бонус кредити. Не си мислете, че това е лесно. На някои писти дори да изстискате и последната конска сила на мотора си, пак е адски трудно.

Най-хубавото в Moto GP2 определено е геймплеят. И това е нормално, все пак се състезавате с лицензираните 20 най-добри пилоти в света. Никой от тях няма да ви даде победата даром. Блъскането, притискането с цел да ви изхвърлят от трасето са нещо нормално. Падания-та са много зрелищни. Понякога при съприкосновение с някой от опонентите при голяма скорост излитате толкова високо, че преди да паднете в тревата, правите поне три салта.

Адреналинът

е на макс от старта до финала. Ако загубите за миг концентрация, обикновено изхвърчате от пистата, като изоставате поне 10 места. Затова, ако на някои трасета не се справяте достатъчно ефективно, може да опитате да извадите от играта основните си конкуренти, а това, естествено, са петимата, които споменах по-горе. Това не е толкова трудно. Просто на завой чукнете задната гума на пилота пред вас и той почти сигурно ще отиде да разорава чакъла. Все пак дори и след подобно падане състезанието не приключва за вас, пилотът се отупва и продължава.

С други думи реализмът е отстъпил малко за сметка на fun-а и екшъна. Това обаче прави Moto GP2 много приятна за игра. Друго предимство са много добре организираните нива на трудност. Най-ниското – Rookie – е за свикване и опознаване на пистите. Следващото – Pro – е вече по-сериозно предизвикателство за уменията на геймъра. Трупането на точки при него води до отваряне на различни cheats. След него идва Champion, което истински ме затрудни. Ако се преборите и станете шампион, отключвате последното ниво – Legend. Дотам засега не успях да стигна, но си представям какво ме чака – сигурно ще се състезавам срещу боговете на мотора.

Въпреки че няма високи системни изисквания, играта има превъзходна графика. Човек не може да не се зарадва на реалистичността, с която моторът изхвърля изпод гумите си тревата и чакъла извън пистата. Слънчевите отблясъци по асфалта са фантастични. Това е играта с едни от най-добрите метеорологични ефекти. Например заоблачаването рязко сваля видимостта, а на места, където слънцето пробива облаците, лъчите му заслепяват каращия. Дъждът също е сериозно изпитание за шофьорските умения на всеки. Моторите поднасят на завоите, при рязко потегляне буксуват, а по каската се стичат капки и пръски. Зад всеки мотор остава водна струя и когато наближиш някой пред теб, почти губиш видимост. Абе радост за окото и душата. Специално внимание е обърнато на динамиката и усещането за скорост. С покачването на стрелката на скоростомера първо се размазват трибуните, после самата писта и тревата покрай нея, а когато се размаже и самият пилот, значи си прехвърлил отметката от 300 km/h. Усещането е върховно.

Пистите

са точни копия на оригиналните. Същото важи и за мотоциклетите. Те не само приличат външно на истинските, но и възможностите на двигателите им ги повтарят. Типовете състезателни машини са основно два – 1000-кубикови четиритактови и 500-кубикови двутактови. Естествено, присъстват всички марки, които участват в Световния шампионат. Останах с впечатлението, че по-малките са по-стабилни, но това е мое мнение. Иначе общо взето двата типа са равностойни като показатели. Основното качество на моторите е тяхната лесна управляемост и стабилност, което носи голямо удоволствие при шофиране. Настройките на машините са опростени и не предизвикват трудности, но все пак са достатъчно подробни. Към управлението на моторите са добавени няколко екстри като възможност за плътно привеждане на пилота напред за по-добро ускорение, както и за леко изправяне с цел намаляване на скоростта преди завой. Отделно могат да се контролират предната и задната спирачка. Това определено помага за по-доброто владеене на машината.

И накрая – заключението. Играта е истинско попадение. Дори аз, който си падам най-вече по NFS, не можах да се отлепя от нея цяла седмица. А сега трябва да свършвам, че ме чакат квалификации.

Димитър Трифонов

tel. 9733587 WWW.BAZATA.NET GAME CLUB
55 МАШИНИ ул."Коста Лулчев" блок 245 до пица "ТРОЛ"
TALON
ПЛАЩАШ 1 ЧАС
ПОЛЗВАШ 2 ЧАСА

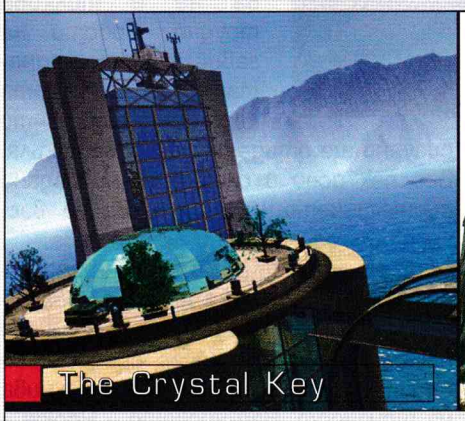
РЕНЕСАНС

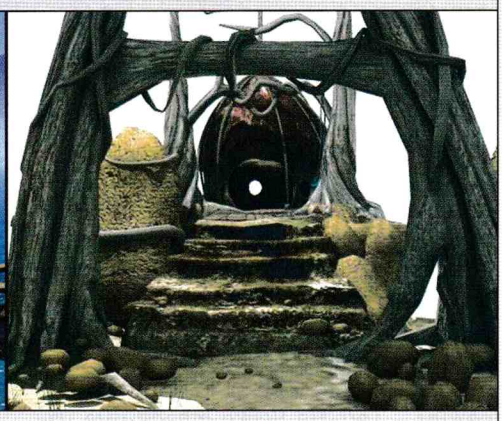
Задава ли се на куестовете?

Не съм и сънувал, че годината ще бъде толкова добра за почитателите на добрите приключения. Всички фенове ще трябва да подготвят солидно място на харда си, защото още през лятото ще бъдат изненадани с няколко дългоочаквани заглавия.

Първото от тях идва от Earthlight Productions и е продължение на не чак толкова популярната

Трите части на Atlantis показаха, че класическият куест едва ли ще изчезне скоро. В новото продължение, озаглавено Atlantis: Evolution, се пренасяме в далечната 1904 г., където младият фотограф и търсач на приключения Къртис Янг е изпратен в миналото в сърцето на потъналия континент, за да помогне на народа да избегне гнева на боговете, изпратили тази цивилизация на дъното на


The Crystal Key



The Crystal Key

Малцина бяха тези, които по достойнство оцениха играта. Повечето я захвърлиха в кошчето, след като бяха разочаровани от поостарелия графичен енджин. Продължението, озаглавено "The Far Realm", обаче е погълнало двойно по-голям бюджет, а в екипа присъстват популярни имена в жанра. Втората част отново ни отнася в далечни светове, където ни предстои тежката мисия да открием важен за спасяването на човечеството пророк. Епичният куест се очертава да бъде в пъти по-предизвикателен от предшественика си, като отново е заложено на first person перспективата, както и на класическия инвентар.

Dreamcatcher дават нов живот на култовата трилогия

Atlantis

която успя да се продаде в милионен тираж. След като миналата година французите от Cryo обявиха фалит, Dreamcather приютиха цял един департамент от специалисти в областта на приключенския жанр. океана.

Египет е най-експлоатираната тема в приключенските игри. Може би защото все още е най-големият източник на мистика и загадки.

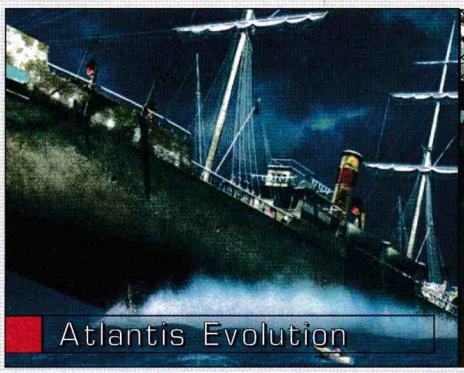
Egyptian Prophecy

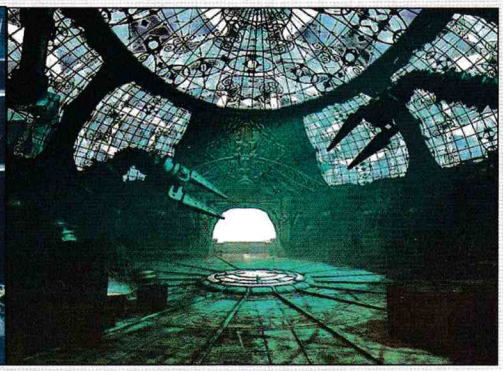
е много очаквано заглавие, което ще излезе през есента. Рамзес II е на смъртен одър и заедно с него има голяма опасност величието на Египет да загине. Богът на слънцето Амон Ра предлага живот на Рамзес в замяна на величествен храм, който да бъде построен. Задачата се оказва доста сложна, тъй като изграждането на монумента е съпътствано от серия неприятни случки. Младата жрица Майа трябва да се изправи пред серия предизвикателства и да спаси живота на фараона.

Три години след феноменалния си успех и множеството награди, които отнесе, с огромно нетърпение очаквам продължението на

The Longest Journey

Независимият издател Funcom вече официално оповести новината.


Atlantis Evolution



тел. 973 35 87
CLUB
ул."Коста Лулчев" блок 245

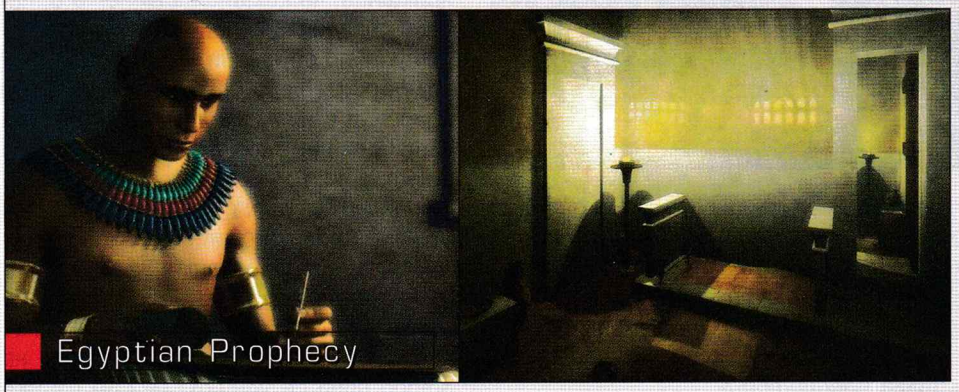
Mysterious Journey 2: Chameleon

Регнър Торнкуист – автор на играта, обяви, че продължението ще излезе и за PS2. Историята ще бъде отново достатъчно сложна, объркана и епична. В центъра на вниманието отново е неповторимата Ейприл. Този път ще видим какво става с нея 10 години след края на приключенията ѝ от първата част. Цели две години Торнкуист е работил върху създаване на образите, героите и събитията в TLJ 2. Той обещава два пъти повече приключения, сложни загадки и хиляди диалози. Новото в играта е енджинът, който ще позволява поглед от първа перспектива. През юли ще се появи демото, а датата на издаване все още не е официално обявена.

Джейн Дженсън междувременно подписа договор с The Adventure Company. Името Дженсън е култово за феновете на Gabriel Knight, King's Quest и др. След сключването на сделката бе обявено, че работата по четвъртата част на

Gabriel Knight

вече е започнала. Успоредно с това идва информацията, че авторката вече е приключила работа по нова игра с работно заглавие "Грей Матър". Главните герои са мъж и жена, точно както в Gabriel. Играта е разделена на девет епизода, в шест от които се играе с женския образ. Историята отново предлага солидна доза мистика и окултизъм. Главният герой е невробиолог, който губи съпругата си при автомобилна катастрофа. След мрачното събитие следва поредица от свръхестествени случки, които го карат да започне едно необичайно разследване в търсене на истината за смъртта на своята жена. Играта ще бъде на много високо интелектуално ниво и ще е предназначена за по-зряла аудитория. Колкото до следващия Gabriel Knight, заглавието ще се появи чак през 2004 г.



Egyptian Prophecy

През ноември излиза

Mysterious Journey 2: Chameleon

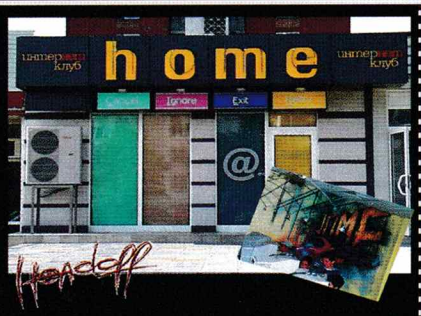
продължението на изключително успешната игра Schizm, излязла и в българска версия. Schizm отчасти остави разочаровани всички, които очакваха играта на годината. Масивната рекламна кампания и невероятният шум, който се вдигна около издаването ѝ, не оправдаха напълно очакванията. Въпреки това тя се наложи като успешно заглавие, което се продаде в добър тираж. Този път анонсирането на новата част от поредицата е повече от скромно. Авторът на научно-фантастични новели Тери Доулинг отново е зад историята и диалозите.

Началото намира главния герой излязъл от криогенен сън на борда на изоставена космическа станция. Без каквито и да е спомени за това кой е и какво му се е случило, младежът Сен решава да напусне станцията и да изследва света на планетата Сарпедон, в чиято орбита се намира. Ужасна война е опустошила цяла една изключително напреднала в техническо отношение цивилизация. Сен трябва да влезе в кожата на представители на различните племена на планетата, за да разбере повече за конфликта и да опита да разреши различията между тях. Това става с помощта на технологията Хамелеон, която позволява пълно трансформиране на един образ в друг.

Всичко това е подплатено с чудесен нелинеен сюжет, пълна свобода на движение в заобикалящия свят и, разбира се, много пъзели и загадки. В играта има над 40 локации, включващи над 30 пъзела, както и над 2 часа диалог. Специално създадената за играта музика е истински шедьовър, поднесен от 20-членен оркестър, миксиран с интересен амбиент саунд.

Радослав Кавалджиев – Роро

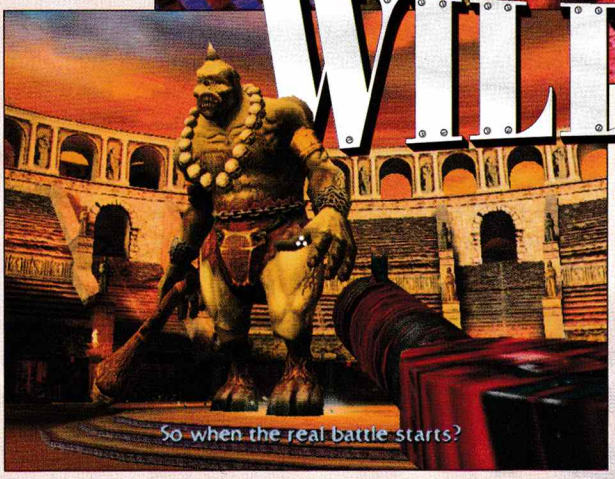
интернет клуб
home
промоционни цени
от 0.79 до 1 лв.
Athlon 1GHz, 19" Sony Trinitron, GeForce 2
сканиране, лазерен и цветен принтер
климатик
София, ж.к. Младост 4, Битов комбинат – секция 2, тел: 974 62 87



WILL ROCK

Погледнете света през очите на Уил Рок и станете част от ужасни мелета, направени в стил Serious Sam.

Някога древните гръцки богове властвали и наставлявали целия свят от върха на планината Олимп. Всичко вървяло много добре – градовете процъфтявали, а хората блаженствали. Докато един ден жадните за власт римляни не нападнали нищо неподозиращите елини. Водили се ужасни битки. Но в крайна сметка римляните надделели. Гръцките богове били затворени в таен град в основата на Олимп. А за техен пазач оставили Прометей, който бдял над тях против своята воля. И така владичеството на олимпийските богове свършило. Но древната екстремистка групировка Армия за възстановяване на Олимп (ORA) имала друго мнение по въпроса.



Минали години...

В наши дни млад и амбициозен археолог на име Уил Рок, подпомаган от своята красива приятелка Ема и нейния баща д-р Хедстронг, отива на експедиция в Гърция. Тримата са поканени от местните студенти, за да изследват току-що открития вход към затвора на гръцките богове и да намерят начин да го отворят. Но посланието над него е ясно – ако някой посмее да освободи тези божества, те ще излеят отмъщението си върху всички смъртни затова, задето свободата им е била отнета в продължение на толкова много години.

Какво става по-нататък ли? Студентите се оказват членове на ORA. Те отвличат Ема, отварят храма, убиват д-р Хедстронг и изчезват! Уил е потресен! Той не знае какво да направи. Но без да иска освобождава Прометей. Титанът се вселява в неговото тяло и му каза, че ако му помогне да отмъсти на Зевс затова, че го е лишил от свобода за хиляди години, той ще му даде сили да спаси своята приятелка. И какво мислите, че е прави Уил? Естествено, че се съгласява. И след цялата тази дълга предистория

започва якото мазало...

Общо взето Will Rock е един стопроцентов аркаден шутър. Понякога се случва да не отлепите пръста си от бутона за стрелба в продължение на минути. Има обаче някой типични моменти, които се повтарят. Например това да се озовете в центъра на огромен кръг, зала или колизеум и да бъдете изправени срещу стотици изроди (минотаври, циклопи, сатири, скелети на римски войници, гладиатори, оживяващи статуи, птици и д.р.). Направи ми впечатление, че когато изпаднете в такава ситуация, гадовете не се появяват както си искат, а в точно определен ред. Първо единият вид, а като свършиш с тях, от земята изникват следващите, след това идва ред на третия тип мераклии да бъдат разстреляни и така, докато избиете всички. През повечето време се получават зверски мелета. За илюстрация на този факт ще добавя само, че има статистика, в която пише колко гадини сте ликвидирали. И едва на второ ниво се усетих, че съм изтрепал над хиляда изрода. Представете си за каква лудница става въпрос.

Феновете, които си падат по Serious Sam, няма как да не харесат и Will Rock, тъй като авторите на играта от Saber Interactive са заимствали твърде много от въпросния хърватски шутър. Но ако не се фиксираме твърде много върху този факт, ще видим, че Will Rock предлага адски много екшън, красива графика и читав геймплей. И ще осъзнаем, че все пак е як шутър. Единственото, което куца в случая, е, че такъв тип игри омръзват прекалено бързо. Но това не е проблем на Will Rock, а на жанра като цяло. А и идеята на аркадните шутъри е по-скоро да бъдат антистресови и да не тормозят твърде много мозъчните клетки.

Едно от малкото неща, което отличават Will Rock от останалите подобни 3D-екшъни, са така наречените

3D ACTION

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Saber Interactive / Ubi Soft
сайт	http://www.will-rock.com/
хардуер	Pentium 500 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1

PC CD ROM
1 CD

интернет клуб
home
София, ж.к. Младост 4,
Битов комбинат – секция 2
тел: 974 62 87

титанични сили

Можете да ги закупувате от олтари, безразборно разпръснати из нивата на играта. За подобни свръхестествени умения обаче се плаща. И, естествено, това става в злато, което събирате по пътя си. Титаничните сили са интересни, а най-яка е тази, при която времето започва да тече с различен ритъм и подобно на някои сцени в "Матрицата" всичко се движи на забавен кадър. А иначе останалите титанични умения ви носят безсмъртие или пък увеличават демиджа, който нанасяте на врага.

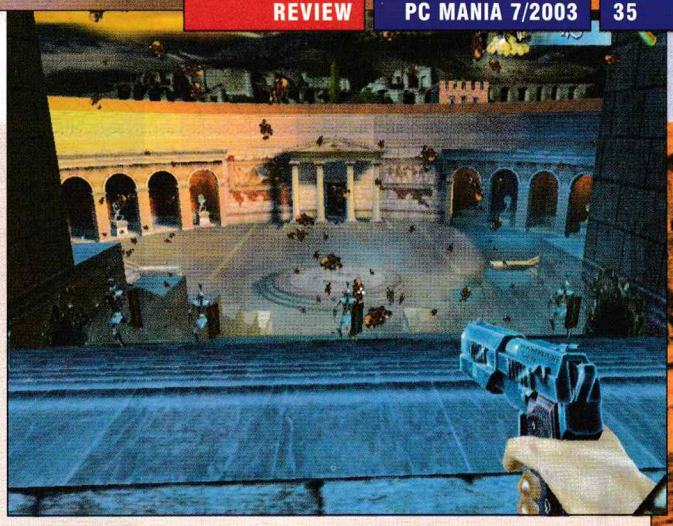
Другата особеност, която би могла да ви изненада, са босовете. Не знам дали е съвсем правилно да се нарекат точно така, защото не преминаваме директно в следващото ниво след като ги убием. И все пак те носят всички характерни белези на босове. Тези гадини са огромни и когато се млатим с тях, на екрана се появяват показатели със здравето им. Носят изключително много на бой, и ако играете на някоя по-сериозна трудност, ще срещнете голям проблем в тяхно лице.

В играта има и истинско изобилие от кръв. Когато стреляте по някой по-отблизо, или когато ви улучат малко по-зле, ще видите как цялото ви оръжие и ръка се обагрят в червено. А от противниците на всички посоки хвърчат всевъзможни кървави пихтии.

Арсеналът

се състои от единадесет разнообразни и унищожителни оръжия. Имате пистолет, пушка, картечница, арбалет с вграден оптичен мерник, нещо, което мята огнени топки и т.н. Всички са направени така, че да ви докарват максимално удоволствие при размазването на враговете. За сметка на вашите хубавки оръжийца, противниците ви са екипирани с брадви, копия и лъкове. Гадините се появяват в промишлени количества, което ги прави твърде опасни и във всеки един момент могат да ви убият без проблем.

В графично отношение момчетата и момичетата от Saber Interactive са се представили подобаващо. Играта изглежда добре. Дори добре е меко казано. По подобие на Serious Sam повечето нива изглеждат пустри и свежарски, за разлика от преобладаващите на пазара сумрачни шутъри с претенции за съспенс-атмосфера. Оръжията са като истински, а по тях се виждат нечовешки отражения. По този начин у геймъра се създава едно по-голямо чувство за реалистичност. Нещата, които можете да рушите по време на игра, се разпадат наистина красиво. Особено статуите и вазите. Съществата, населяващи света на Will Rock, също изглеждат ефектно. Те са много детайлни, но за сметка това и системните изисквания на играта са завишени. И все пак по-добре така, отколкото ниски изисквания и лоша графика. Сенките в Will Rock са направо възхитителни. Чрез тях се открояват голяма част от детайлите по оръжията, терените и всичко останало.



А що се отнася до музиката, почитателите на рокендрола няма как да не останат доволни от факта, че основната песен в менюто е класическата "I wanna rock" на Twisted Sisters.

Както всеки себеуважаващ се шутър от първо лице, така и Will Rock има режим на

мултиплейър

Той се състои от три различни вида игра. В Cooperative ще можете да съчетаете уменията си с някой свой приятел. TreasureHunt – тук всичко опира до лов на злато (както може би и сами се досещате). Според мен най-интересно е да играете мултиплейър в режима fragmatch, тукашният еквивалент на deathmatch, където целта е кой първи ще направи даден брой убийства.

Will Rock е игра, която вероятно ще се понрави на голяма част от геймърите. Тя разполага с повечето елементи, които трябва да притежава един добър подобен продукт. Хубавата графика, многото кръв, интересния (макар и заимстван от Serious Sam) геймплей, забавната история и всички останали плюсове ще превърнат Will Rock в една прилично популярна игра. Поне според мен. Пожелавам на всички да излеят своята агресия върху чудовищата от Will Rock, а не върху преподавателката си по математика, както понякога ми идва на мен (дано г-жа Таскова не прочете това :-)).

Асен Георгиев

Internet club 35
Комфортна обстановка
Pentium 4 на 1.8 GHz, GeForce 4, монитори Samsung 17"
цветен и черно-бял печат, сканиране и други компютърни услуги
Бърз интернет
96 компютъра
Студентски град, бл. 35
тел. 624251, e-mail: club35@club-35.com, http://www.club-35.com
Internet club 35
ТАЛОН
плащаш 1...
играеш
2 часа
Студентски град, бл. 35
тел. 624251, e-mail: club35@club-35.com
http://www.club-35.com

The Sims Superstar
EXPANSION PACK

Темповете на излизане на нови експанжъни за The Sims са на път да превърнат една от най-продаваните и популярни игри в сапунен сериал. Иронията ми е чиста проба завист и то защото не мога да отделя нужното време, за да се възползвам от новите възможности на Superstar. А те са зарибяващи, стига да сте фен на поредицата, спечелила си слава на

игра за лигави момиченца

Идеята за последните допълнения тръгва от това, че почитателите на симулатора от дълго време не спират с молбите и жалбите до Maxis, че не могат да контролират симовете, докато са на работа. Потискащо да знаеш, че твоето тамагочи се бъхти някъде там в небитието за насъщния и е абсолютно недостъпно за интеракшън със своя създател и покровител. И ето, че освен новите сфери за професионално израстване The Sims: Superstar предлага и тази така желана опция.

Напредналите ще разпознаят в лицето на Studio Town аналог на Downtown от Hot Date и последвалите я издания. За тези, които от любопитство или от някое друго чувство стартират за първи път The Sims, ще поясня, че това са места, където вашите симове излизат от рутинността на ежедневието. А в настоящия експанжън – поемат по пътя на славата или отиват да се повеселят и срещнат известни и не толкова известни личности. Шикозни бутици, барове за суши и басейни, пълни с не

И на Холивуд му дойде редът за виртуализация...

какви да е хора, а все звезди – Кристина Агилера, Мерилин Монро и т.н. За да се потопите в този бляскав свят, е нужно да повикате такси и да имате достатъчно кеш на разположение.

За американците Холивуд е свещено място – така да се каже Мека на вече станалата пословична идея за американската мечта. И ето, че сега и тя е на разположение във виртуалното симс пространство. И чрез моя сим Марк ще ви покажа

какво е да си superstar и как се върви по пътя към звездите

Марк има амбицията да не зацикля в работническо ежедневие, а да се опита да вкуси своите 15 минути слава. Ето защо той чете с интерес таблоида Studio Town Insider, който го информира за живота на известните. От него научава кои са най-популярните личности и при посещенията си в Studio Town търси техния контакт. Вестникът му помага да намери и агенция, която да го лансира в шоу бизнеса. И оттук нататък за Марк настъпва ежедневие, посветено на личното усъвършенстване. Уменията, които ще са му нужни, за да оформи своя звезден характер, са креативност, обаяние и добро телосложение. Новият показател за слава определя отношенията на Марк с вече утвърдени имена. Той има десет степени – новаците стартират от Nobody, за да достигнат до Superstar. Според него в началото Марк може да иска само автографи от известните докато не се изкачи по звездната стълбица и не ги покани в дома си на истинско star парти.

Марк се нуждае от определено ниво на слава, за да участва в кастинг. То се развива постепенно, като започва от караоке баровете и пробните снимки. При одобрение от страна на продуцентите и необходимия брой звездни приятели Марк има все по-големи шансове за популярност и слава. Започва да взима участие в сериали или реклами, в записване на клипове и фото сесии (зависи коя от про-

LIFE SIM

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Electronic Arts / Maxis
сайт	www.thesims.ea.com
хардуер	Pentium 450 MHz, 128 MB RAM
софтуер	оригинален The Sims, WinAll

PC CD ROM
1 CD

фесиите ще избере). Крайният резултат е слава, пари и привилегии. Очакват ви розови лимузини, скъпарски имения и тълпи от фенове. Но бъдете нащрек! Славата иска грижи и ако вие занемарите своя сим, звездата му лека полека ще залезе – точно както на много други реални личности, за които четем в жълтата преса.

Но до достигането на така мечтания от всички звезден живот, играещият трябва да се подготви и за някои финансови неудобства. За да посветите своя сим в артистичната кариера, той не трябва да се занимава с нищо друго. Ако има обикновена работа, трябва да я напусне. И тогава изниква въпросът за това, откъде ще идват парите, с които да покрива ежедневните си разходи. Защото пътят до славата е повече от дълъг и е необходимо да се вложат средства в него. Факт е, че Studio Town е място, освен за развлечения, и за изкарване на пари. Но докато се стигне до този момент, минава период, в който всеки за себе си трябва да прецени как ще субсидира начинаещия актьор или манекен.

Съществува възможност, след като наложи своето име и добие финансова независимост, симът да предаде грижите за къщата си на икоиом и да заживее изцяло в Studio Town. Звездното градче предлага възможности за отмора, социални контакти или всичко, от което прави един сим щастлив.

Не подценявайте този фактор – ако симът изпитва щастие, той ще развива уменията си, ще бъде мил със заобикалящите го хора и комуникацията с него ще тече гладко. Щастието се постига с добре подредения дом – малко на брой, но практични вещи със стойност; чрез задоволяване на социалните и физически нужди и ... с малко късмет при избора на зодиакалния знак.

Както и при предишните пет експанжъна, и тук са добавени нови интериорни елементи – многобройни, както никога досега. Сред най-атрактивните са водният масажор за тяло, басейнът за гмуркане с размер на стая и сателитната чиния за най-новите сериали. Плюс редица гъзарийки – статуйки, меки мебели, позлатена тоалетна чиния и прочие.

Но нека видим

какво няма в новия експанжън

На първо място – не е коригирана антихуманната идея да се трудиш без почивка, без национални празници и да плащаш на всеки 3 дни сметки. Ще се зарадвам, а и вероятно едва ли само аз, ако в The Sims 2, видя как времето тече в астрономически измерения, при които часовете правят дни, а дните години, а не това безумно времево зацикляне. Създателите обещават The Sims 2 да разчупи представите за виртуално съществуване чрез идеята за предаване на основните белези и имуществото на поколенията след смъртта на сима.

И още едно недоразумение – изкуственият интелект е далеч от мечтаното ниво. Би следвало след задаване сферата на професионална реализация всеки сим да знае какви умения да развива и към какво да се стреми, без вие да напомняте и насърчавате.

Графиката си е все така грозновата, както и в първа серия. И още една препратка към The Sims 2, който ще е с белезите на триизмерна игра. Общо взето подобренията в The Sims: Superstar са концептуални с козметични и идейни промени, базирани на предшестващите експанжъни. Maxis и EA призовават феновете за малко търпение до началото на 2004-та, когато изцяло обновената версия на играта ще предложи и качествени подобрения. Дотогава всеки почитател на симовете ще има с какво да запълва свободното си време, стига да разполага с такова.

desi|re

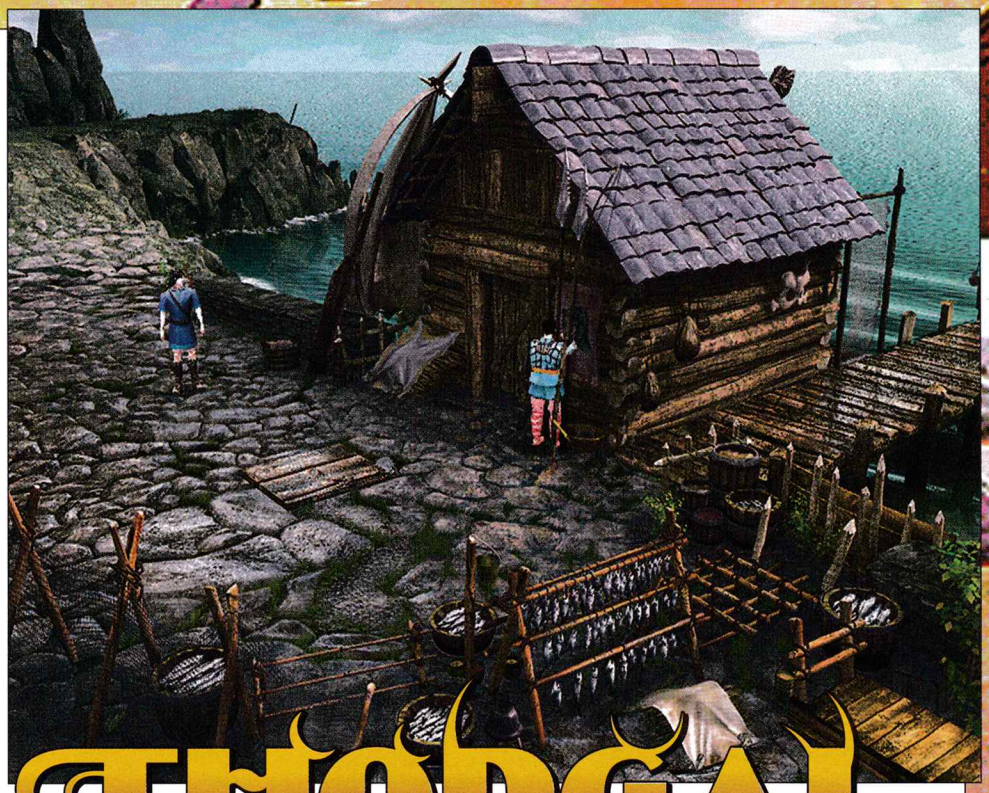
"Внезапно в стаята влезе подгизнал белобрад старец с голям златен медальон, върху който се спряха очите на Thorgal. Новодошлият не бе влязъл, за да се скрие от гнева на боговете, които безмилостно раздираха небето с мощни гръмотевици. С енигматично лице, той посочи огледалото на масата и каза на Thorgal, че ще види бъдещето си в него... Войнът застина. Невярващо захвърли огледалото на дървената маса. Какво беше това?! Той никога не би посегнал на сина си! Лъжливият предмет го изкушаваше да погледне отново, но не го направи. Ядосано разпита кокалестото старче, което отново се усмихна и спокойно му заяви, че това ще се случи, ако Thorgal не побърза. Викингът се досети – някой щеше да се предреши като него и да убие Jolan – неговия син. Без да губи и секунда трескаво напусна селището, приемайки студената ласка на призрачните горски сенки, които гладно го погълнаха..."

Трябва да призная, че в началото играта ми изглеждаше скучна. Безумно ми напомняше на края на Quest for Glory 1 с малката разлика, че това нямаше никаква връзка с историята – нашият човек се тътреше неориентирано в някаква крепост, която е собственост на местните разбойници, и си търсеше белята... Чудесно – това се изпречи на пътя му и трябваше да мине през него, но един въпрос не ми даде мира – ЗАЩО?!...

"С неземната си красота девойката бе събудила интереса дори на бог Один. Той се опита да я съблазни, но разбра, че избраникът й – някакво си нищожно човече, единствен ще се радва на ласките и. Гневът му бе разрушителен. Отне живота й. Прокълна любимия й – даде му безсмъртие, за да не се съберат душите им. Никога. С жестока насмешка подхвърли нейния златен медальон на нещастника, за да не я забрави, вечно да бъде роб на страданието..."

Сигурно се питате защо пиша тези несвързани истории? Ами и аз, за да бъде статията в тон с играта, реших да започна с несвързани фрагменти, а после да премина към съществената част :-P. Основата на приключението на Thorgal е в пътуването във времето. Пазителката на ключовете, която срещате на Границата между два свята, където ви изпраща старецът, ви казва, че за да ви върне в настоящето, трябва да се срещнете с миналото (Атлантида) и бъдещето (Нифлхайм – Царството на сенките). Вашата цел е да спасите Jolan (или поне така си мислите в началото)...

Много ми допадна въображението, с което е подходено към всеки един детайл. Царството на смъртта, например, е къс скала, опасан с кристалните нишки на съдбата на всяко човешко същество. В тъмните тунели на кристалните пещери пърхат пеперуди – това са душите на грешните, които не са достойни за масата на Один. Те пърхат неуморно с неумиращата надежда да докоснат мечтите, които са се извисявали над тях приживе. Границата между два свята пък е алена пустош, заобиколена от негаснещ огън, в която камъните мистериозно се мъдрят по средата на нищото, извисявайки се над земята...



THORGAL
ODIN'S CURSE

Разгърнете комикса, превърнат в куест

Какво е един куест без малко пъзели?

Вероятно ще е куест с много пъзели, но не мисля да се отдавам на идиотски абстрактни размисли... Още повече това не би било по темата, защото Odin's Curse си е куест с малко пъзели. Те биха могли да се разделят в няколко групи. Едната са битките. Причисляваме ги към пъзелите, защото миролюбивият ни бабаит предпочита елегантно да надхитрява противниците си, вместо просто да им разцепи кратуните. Тук могат да се впишат и други загадки, включващи стрелба с лък, защото като цяло този тип препятствия изискват просто да откриете мишената, която се налага да простреляте. В началото на играта се срещате и с друг тип, който обаче се състои от една-единствена загадка – 3D-пъзел, в който трябва да наредите една статуетка. На друго място пък трябва да поиграете футуристичен вариант на "бикове и крави".

Сред любимите ми главоблъсканици е играта на руни с немия ангел в Царството на мъртвите. В някои от началните задачи се иска просто да

QUEST

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	The Adventure Company
сайт	http://thorgal.cryogame.com
хардуер	Pentium 400 MHz, 64 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1

PC CD ROM
1 CD

използвате някой предмет. Изборите са логични. Прецакването идва от факта, че предметите, макар и светещи, когато минете с курсора през тях, са ужасно незабележими...

Има обаче и някои много хубави загадки от този тип. Например това как си правите лодка. Използвате лунния камък, който превръща мечтите в реалност върху детската лодка, която имате... Ще ви кажа малко и за разговорите. Те са кратки и ясни и нямате право да променяте нищо в тях. Просто ги следите и нямате право да избирате реплики.

Говорейки за геймплея, е редно да спомена, че играта си има auto-save, който си запаметява на определени места. Имате и 9 свои места, където можете да запомняте играта по всяко време. Важно е да го правите, защото тя доста често забива. Хубавото е, че най-често увисва, когато сте умрели и презареждате, така че ако сте се save-нали навреме, няма да загубите нищо, освен изнервящото време за рестартиране.

Анимацията

е създадена по комикс, който е известен най-вече във Франция и е дело на Росински. Историята пък е на Жан ван Хамме, създал и сюжета на комикса. Интересно хрумване е, че всички loading screens и картинките във вашия logbook също са извадени от комиксите. Самата in-game анимация е в стила на старите традиционни куестове. Въпреки че героите са 3D, всичко е статично, но изглежда добре и е изпипано в детайли.

Музиката също е доста приятна и интересна. Дори от време на време оставах в главното меню, само за да я послушам. Съчетава тъжни звуци начело с приказни мотиви. И всичко свързано със звука би било перфектно, ако и той не беше невъобразимо бъгав. Освен че забива, играта често губи и звук, при това онемява тотално и в този случай помага само рестартиране...

След като изиграх Thorgal, мога само да ви я препоръчам. Интересно и оригинално заглавие е. Вярно, че има бъгове и началото не е чак толкова увлекателно, но в напреднал стадий играта определено увлича. Историята ѝ е най-ценното нещо, но и оригиналният арт-стил на комикса е интересна подробност, която също ми допадна. Нещо, което ще оставя на вас да причислите към плюсовете или минусите, е, че Thorgal е доста кратка. Изиграх я за един ден, като обаче ѝ го посветих абсолютно целия. Всъщност напоследък пускането на кратки игри става по-скоро практика, отколкото изключение.

Лили Стоилова

НАЙ-ЛУКСОЗНИЯТ ИНТЕРНЕТ И ГЕЙМ КЛУБ В ЦЕНТЪРА НА СОФИЯ

:-) ЕЛАТЕ ДА СЕ УБЕДИТЕ САМИ :-)

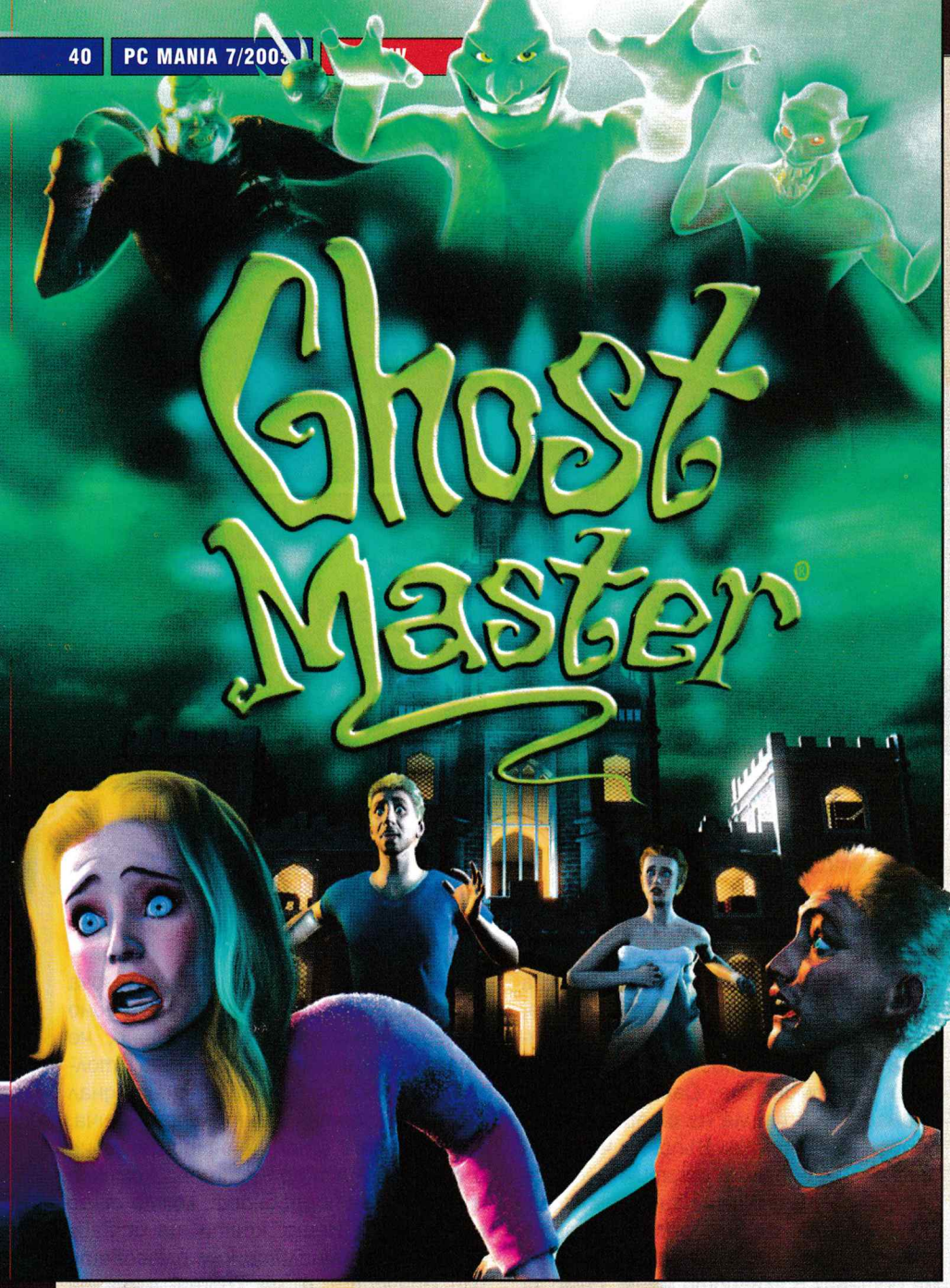
75 PC
AMD PALOMINO 1600MHZ
256 MB DDRAM
19" SAMSUNG FLAT
Optical Mouse Logitech
3COM Network
супер климатизация

ЧАТ БАР ;)

цена за час - 0.99 лв.
нощна мрежа - 4 лв.
сутрешна мрежа - 2 лв.

Трупайте часове - получете отстъпка 10% 25% 50%

Адрес: ул. "Ангел Кънчев" 1 (до ESCAPE) тел: 980 80 79



FEAR SIM

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Sick Puppies
сайт	www.ghostmaster.com
хардуер	Pentium 600 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1

PC CD ROM
1 CD

SICK PUPPIES

Въпреки че Ghost Master е първата самостоятелна игра на фирмата, Sick Puppies е вземала доста дейно участие при разработването на следните заглавия:
1983 – Hungry Horace. Доста добър PacMan клонинг, който въпреки странно изглеждащия си главен герой стана едно от класическите заглавия за ZX Spectrum.
1985 – The Way of the Exploding Fists. Игра, направена по филма Karate Kid. Останала в историята като един от най-добрите представители на жанра beat 'em up за 8 битови конзоли.
1990 – Ядрото от екипа на фирмата е работило по всяка една от трите **Diskworld** игри – канонични за point&click жанра.

Това определено е най-ташаклийската игра, която е излизала последните няколко месеца, както заяви един колега. С много чувство за хумор Ghost Master гордо може да се нарече основоположник на нов гейм жанр – плашещите симулации. И като човек, вярло непонасящ до мозъка на костите си The Sims и подобните нему (а при мен това изявление носи допълнителна сила), доста се изненадах, когато прекарах повече от 3 дни зад игричката. Но да караме ред по ред.

Концепцията

"Добре дошли в гилдията на вещиците, таласъмите, призраците, караконджулите, учителките по математика и всички други малки и големи изчадия на мрака... или поне на сенките под леглото. Вие сте най-новият ни член (моля, въведете името си тук... мерси) и като такъв ви даваме почетния Чаршаф. Заповядайте... Нищо не виждате... хмм, дупките с очите са от другата страна". След това кратко приветствие вие се насочвате към училището на страшилищата, за да се запознаете с основните контроли на играта и да си изберете екипа от малки и сладки призрачета... добре де, поне са малки.

След това идва първата ви задача – девичи пансион (хъ-хъ!), пълен с, ъм – девици, повечето по нощници (хъхъхъ!), а има и една загърната само с кърпа (ох на батко сладурчето!). Целта – да принудите всички да побягнат в мразовитата нощ, отнасяйки със себе си само собствените си писъци (хубава кърпа, хубава кърпа!:)). За да се справите с нелеката задача, имате на ваше разположение няколко призрака, страшилища и тем подобни малки и космати нещица (разбрахме се за малките – нали?). Преди всяка мисия (или по-точно преди всяка къща) ще можете да направите подбор на любимите си плашители, да разгледате свръхестествените им сили (надигане на полички с поглед.. бе то имам една позната дето с поглед вдига други неща.. ама това не е много свръхестествено:)), или, ако сте събрали достатъчно "златна" ектоплазма, да ги научите на някой нов трик. Веднъж попаднали на терена, ще можете да изберете кой призрак къде да витае. Всеки от тях си има определена територия. Привиденията могат да се категоризират като "външни", "водни", "килимени", "таванни", "стайни" и т.н.

Освен стандартната ви задача – да насерете всички от страх (т.е. те да се *****, а не да тичате из къщата и да крещите "Някой има ли хартишкъъъ?!"), ще изпълнявате доста забавни допълнителни мисиики под формата на пъзели. Най-често те се въртят около призрак, пленен в къщата, който можете да освободите и да присъедините към страшното си братство. Пленниците обикновено са вързани към някой предмет. От вас се очаква да разберете как точно (с кой призрак и с кое умение) можете да ги избавите от оковите им. Ето ви малък съвет – ако предметът е електрически, използвайте кафявото гномче и умението му Act Crazy – което пощурява цялата електроника в неговия радиус и я руши (нещо като EMP :)). Между другото, въпросното умение доста готино се отразява на телевизора –

вместо някакви скучни чичковци, четящи новини и обясняващи защо все още са девствени, но за сметка на това тъпи, а на екрана се появяват красиви и миролюбиви пейзажи на бури, атомни взривове и тотални затъмнения – просто приказка.

BO-O-O

Всъщност Буу е един от най-сладките призраци в играта. Всяко едно от свръхестествените ви създания има по няколко специални умения, които, за да бъдат активирани, се нуждаят от ектоплазма. Присъствието на призрака ви в реалния свят също изисква съответния ресурс, който е единствен в играта. С течение на времето той намалява. А свърши ли, призраците ви остават пленници на реалността. Използването на уменията също го изисква – т.е. те не го изчерпват, но принципът е като кредитната система в банките – не можете да използвате повече, отколкото ви е лимитът. Ще можете да си набавяте ектоплазма, хранейки се с емоциите на околните – т.е. с техния страх. А как да уплашиш хората? Най-вече като ги накараш да повярват...

А сега няколко думи и за управлението. Интерфейсът е адски нагледен и интуитивен и се състои от иконките на вашите призраци вдясно и тези на хората – вляво. Всеки човек си има три статистики – уплах, вяра и гняв. Колкото повече вярва в паранормалното, толкова по-малко му трябва да се наплаши преди да спре да търси рационални обяснения за ставащото около него. Така например една градина от избуяли насред стаята цветя може да има много по-смазващ ефект от черен

рапър, появил се над телевизора и разполовил се на две. Освен избора на сила, можете да зададете прости скриптови команди на ghost-овете си – да тероризират някоя определена какичка или просто да си се моткат из стаята и ако забележат някого, да му се разкикотят до ухото. Хората се плашат не само от вас, но и от самите себе си. Разплакана и крещяща перхидрирана ученичка е достатъчна, за да паникьоса всички в една стая, дори без да е нужно присъствието на призрак.

Всяка следваща къща е по-голяма от предишната и с повече народ в нея. А след като минете някоя и установите, че не сте прибрали даден заточен призрак, можете да пренаредите ударния си отряд и да опитате отново.

За визията и звука

ще поговорим малко по-обширно. Цялата игра е 3D. Между етажите на къщите преминавате със специални бутони, а камерата можете да въртите и накланяте във всички посоки. Присъства и прекрасен zoom – от зърното на гърдата на ученичките до птичи поглед. По всяко време можете да накарате камерата да следва някой от призраците и хората или да погледнете през неговите очи. Докато сте в човек, усещането е адски забавно – чувате учестеното му и задъхано дишане, наблюдавате как несигурно върти погледа си за дебнещи опасности, чувате писъците му, виждате материализацията на страховете си.

Гледната точка през очите на някое призраче ни дава една съвсем друга перспектива – на неприкрит цинизъм и искрено забавление от това, което се случва около вас. Най-красиво са реализирани специалните умения. Това не е игра, в която само трябва да всявате страх – в нея можете да се опънете назад и да се наслаждавате на ефекта, който причинявате. На екрана ви ще проблясват свръхестествени светлинки, които експлодират в една цветова феерия, за да оформят огромен рояк паяци. Ще видите гореспоменатата цветна леха, хиляди пипала, излизащи от пода, малки течове от стените и дори истински атмосферни минибури със светкавиците, облаците и всичкото, само дето са в кухнята ви. Така че ако сте шегаджийски настроени и искате геймка тип "мозъчна дъвка", няма защо да се колебаете. И без това ловците на духове се пенсионираха преди няколко години.

Георги Панайотов

Web Surfing

НА ГРЕБЕНА НА ВЪЛНАТА
ВСЯКА СРЯДА ОТ ДВА ДО ТРИ
106.9 MHz

Едно предаване на границата
между реалния и виртуалния свят,
за младите по дух, за които Интернет е хоби,
средство за работа и забавление,
а също и за онези, които все още се колебаят
да се потопят в безкрайния виртуален океан.

websurfing@hoffclub.com

РАДИО NET FM 106.9

FINDING NEMO

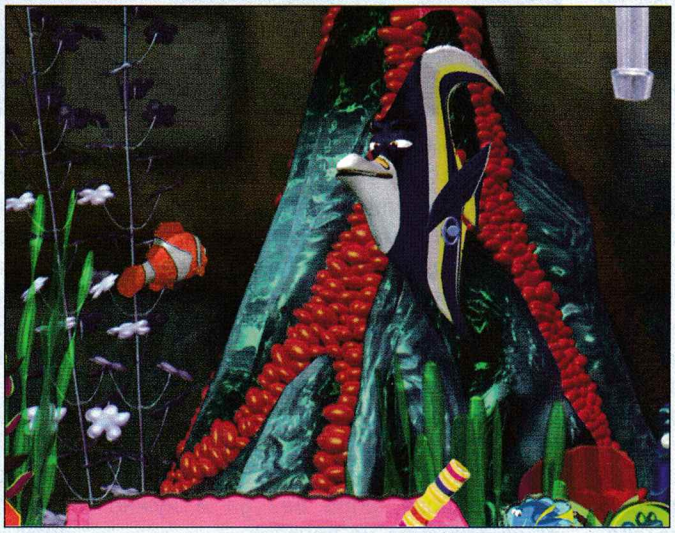
Свежа игричка за любителите на поредицата Freddy Fish

Finding Nemo е изключително неангажираща игричка – залъгалка. Има нещо много детско и весело в нея. И знаете ли защо? Защото е по-скоро за деца (винаги съм си мислела, че съм гений, обаче чак след като успях да отговоря на този въпрос, въпреки че се затрудних значително, виждам потвърждение ;)) Но нека да продължа с идиличната картинка – цветовете са ярки и разнообразни, птиците пеят... Ооорс – действието се развива под вода. :(Цветовете са яр ки, октоподите пеят... ?!... Хммм и това не прозвуча добре... Не знам кой пее, но тъй като играта е на Disney, бъдете сигурни –

все някой пее... :)

И както весело си плува, нашият малък рибок-клоун Немо, се оказва капитан... искам да кажа в капан... Заловен е от хора! Баща му тръгва да го търси, но това не е всичко! Рибата-герой сама се залавя с освобождаването си, изплашена че ще стане подарък за противната малка рижа дъщеричка на зъболекаря, който я е пипнал. Междувременно водният малчуган завързва приятелства с другите риби в аквариума (е, и морски звезди, раци, по-късно – дори костенурка), които му помагат. Една от тях даже за малко не жертва живота си, за да спаси Немо...

Важно е да отбележа, че играчът поема управлението и над сина, и над бащата риба-клоун. Действието се развива паралелно от името на всеки един, докато не се срещнат. Тъй като играта е много лесна и кратка, не очаквайте да се заиграете особено дълго... Това обаче не означава, че не е забавна. Има си пъзели и различни мини-игри, вградени в нея. Трябва да ги преодолеете, за да прогресирате, а някои от вградените игри можете да разцъквате и след като сте ги минали веднъж – просто за забавление. Можете да ловите балончета, които все повече увеличават скоростта си и на 10-то ниво вече нямат нищо общо с детска игра – превръщат се в ожесточена и безмилостна борба с управлението на мишката. Други мини куестове включват запаметяването на различни цветови или звукови комбинации, които трябва да възпроизведете... Ще ви се наложи



да минете и през тълпа медузи

без да ви ужилят – тоест ще вървите по шапчиците им...

Всичко във Finding Nemo е много свежо. Играта е анимирана с кратки клипчета, които, подозирам, са свалени от самия оригинален филм на Disney (уви, не съм го гледала все още и не знам със сигурност). Диалозите са много приятни и гарнирани с добра доза чувство за хумор. А самото озвучаване на героите и мимиките, които правят, са просто убиец!

Много ми харесаха акулите рибохолици, които си правят сбирка, за да откажат яденето на други водни товари... Или морската звезда, която е залепнала за стената на аквариума и винаги, когато я заговорите, си отлепя демонстративно физиономията от стъклото, за да ви отговори... Готина е и рибата-въдичар, която един от героите примамва, за да му освети надпис, който друг се опитва да разчете... Като цяло има много оригинални и забавни хрумвания...

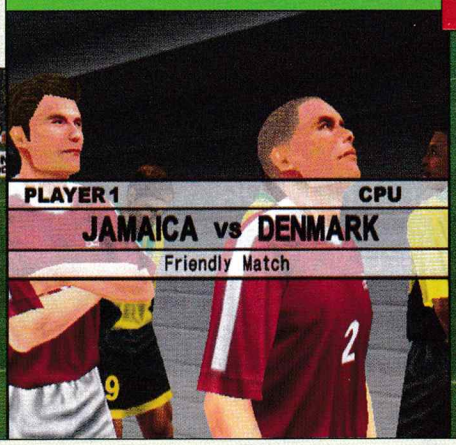
Е, ако при цялото ми повтаряне на думата "забавно" не сте се убедили, че играта е такава, ще е жалко. Положих всички усилия! Честна дума! Вече виждам, че дори съм захабила надписа на буквите "А", "Б", "В", "З", "Н", "О" на клавиатурата...

Лили Стоилова

ADVENTURE

графика	
звук	
геймплей	
общо	
	PC CD ROM 1 CD
издател	Disney/Amaze Entertainment/THQ/PIXAR
сайт	http://www.findingnemo.com
хардуер	Pentium 266 MHz, 64 MB RAM, 160 MB HDD
софтуер	Windows All, DirectX 8.1

Добре замислен, но слабо реализиран конзолен порт



International Superstar Soccer е серия с добро име във варианта си за PlayStation. Единственото, което не мога да разбера, е, как е станало ISS3 ще ви даде възможност да поразцъкате мачове с някои от любимите ви международни отбори. Авторите са разделили тимовете на ват вид на истински, а по-скоро леко напомнят стила на игра от 50-те години на миналия век (сещате ли се за онези черно-бели мачове?)...

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 3

това. Причината да се чудя е повече от ясна – просто ISS не е на ниво. И за да не ме обвините в голословие ще се опитам да се обоснова. Предполагам, че проблемите, които има ISS, се дължат на калпав порт и не са традиция за серията. На тази мисъл ме наведоха всички красиви скрийншотове в интернет и всички положителни отзиви.

Като се има предвид, че FIFA изглежда е единственият свестен симулатор по темата, ще се опитам да се абстрахирам от този факт и да погледна на тази игра не като конкурент на ненадминатия цар на футбола, а като неагажиращо аркадно футболче. Всъщност ISS си е точно това – аркаден футбол, който, мисля, не претендира за перфектна реалистичност и достоверност.

зони според географските ширини, на които се намират, като фигурират повечето известни световни тимове. За съжаление повечето от футболистите са с измислени имена

които дори не навяват асоциации с оригиналните.

След като изберете отбор и противник, ще можете да изиграете най-странния мач в живота си. На първо място ще започна с факта, че контролите са много и много объркани. Те нямат нищо общо с управление на други футболни игри, които съм срещал, и затова бях много втрещен.

Авторите от Konami са решили, че по-динамичната игра е по-важна за фъна и затова и тяхното творение не разчита на супер реалистичност. Покрай този момент обаче те май са изпуснали факта, че хората си падат по плавни, атрактивни и всъщност характерни за футбола движения. За съжаление играчите в ISS 3 се движат не много убедително и за мое изумление могат неща, които дори и професионалистите не владеят. Видях например удар със задната част на главата, който попречи на топката да излезе в корнър и я изпрати до центъра! Финтовете, шпагатите и ударите също не да-

Най-озадачаващият за мен факт обаче е начинът, по който Konami са портнали играта от версията ѝ за PlayStation. Управленията из менютата са нечовешки странни. Клавишът Enter не работи, а вместо него ще трябва да ползвате Z.

Настройки за графиката така и не намерих, а това, съгласете се, е адски недопустимо за игра, излизаща през 2003-та. Единствено нещо, което може да бъде наречено приемливо, е звукът. Репликите зад кадър по време на мач не са нищо особено, дори на моменти си личи на какъв принцип авторите са изградили енджина за реално-времеви коментар. На моменти говорителят почти изрежда шаблонни фрази, а не анализира събитията на терена.

В общи линии ISS3 е може би една не чак толкова лоша конзолна футболна симулация, която при портването е била убита. Отзивите за оригиналната версия не са лоши, а и графично симулацията изглежда доста по-добре от PC-варианта. За съжаление хората, отговорни за компютърния вариант, не са си свършили работата и поради тази причина бих ви препоръчал да не давате пари за тази игра.

Орлин Широв

СИМУЛАТОР

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Konami
сайт	www.konami.com
хардуер	Pentium 500 MHz, 64 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1+

PC CD ROM
2 CD

СПИСАНИЕ С ОТНОШЕНИЕ
HiP-HOP НОКАУТ

НОВ АДРЕС

залата "PC Mania" се премести на
ул. Шандор Петьофи №24-26
(на ъгъла с ул. Иван Рилски)
телефон 952 09 55

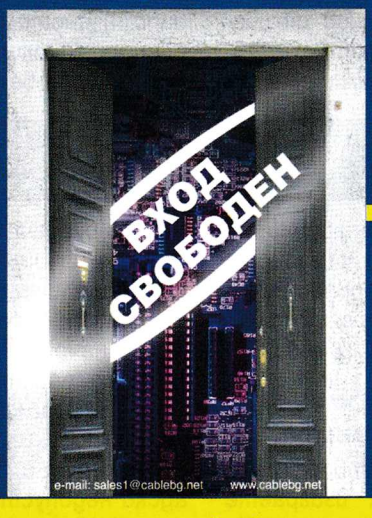
ЕВРОКОМ кабел

Кабелен Интернет

ИСКАТЕ ИНТЕРНЕТ? ГЛЕДАЙТЕ КАБЕЛНА ТЕЛЕВИЗИЯ

Абонирайте се през юни и юли за основен или бизнес план или неограничен Интернет от Евроком Кабел! Гледайте два месеца безплатно кабелна телевизия!

Без инсталационна такса в Плевен и Велико Търново!



Включване до 48 часа в комплексите:

жк. Младост, жк. Люлин, жк. Дружба, жк. Надежда, жк. Дианабад

МЕСЕЧНИ ТАРИФИ ПРИ РАЗЛИЧНИ АБОНАМЕНТНИ ПЛАНОВЕ:

Абонаментен план	Включен трафик	Подходящ за	Цена при 64kbps	Цена при 128kbps	Цена за допълнителен трафик за 1MB
Пестелив	150 MB	24h ICQ, mIRC, поща	10 лв.	15 лв.	0,15 лв.
Икономичен	300 MB	Поща, MP3	18 лв.	20 лв.	0,10 лв.
Основен	600 MB	MP3, картинки	30 лв.	35 лв.	0,08 лв.
Бизнес	1200 MB	Филми, дизайни, MP3	45 лв.	60 лв.	0,06 лв.

НЕОГРАНИЧЕН ДОСТЪП ОТКЪМ ВРЕМЕ И ТРАФИК!

Неограничен трафик	64kbps	60 лв./месец
Неограничен трафик	128kbps	99 лв./месец

За заявки и информация ни търсете всеки ден на тел. 9 7000; Плевен - 064/802 111, Велико Търново - 064/624144

Макар и с леко закъснение в това издание на PS Mania започваме E3 прегледа на конзолните заглавия. Това определено няма да са нито най-популярните, нито най-обсъжданите видео игри, а по-скоро онези, които може и да не сте забелязали в общата пушилка.

Ивелин Г. Иванов

ПРИНЦЪТ НА... КАПОЕЙРА?!

Ubi Soft публикуваха нови подробности относно амбициозния си нов проект Prince of Persia: The Sands of Time (виж Editorial-а). Този път става въпрос за бойния стил на главния герой. Оказва се, че "новият" Принц на Персия ще шамаросва своите врагове с техники, доста близки до тези на Еди Гордо от поредицата Tekken. С други думи принцът ще бъде нещо като майстор по бразилското бойно изкуство "капоейра". Това, принципно, е интересно хрумване, което обаче като че ли още повече ни отдалечава от оригиналния замисъл на култовата поредица. Ще почакаме и ще видим! Междувременно, ето ви и един от работните варианти на новия Принц на Персия" – от графичния проект до 3D модела.

"СТАРИТЕ" МОМЧЕТА СЕ ЗАВРЪЩАТ

Дейвид Джоунс, създател на Лемингите и Grand Theft Auto, Йън Хедерингтън, основател на Psygnosis, и Тони Хармън, бивш директор на Nintendo of America, са обединили сили, за да покажат на младоците как трябва да се правят игри. Тримата ветерани са основали заедно гейм дивелъпмънт фирма Real Time Worlds, базирана в Шотландия. Засега на уебсайта на новоизлюпената компания не се казва много относно нейните бъдещи планове, но фактът, че в секцията за обявите за работа се търсят Xbox програмисти, и заявлението, че "бъдещето на видео игрите е в "massively multiplayer online" жанра, са повече от показателни.

И ДАНТЕ ЩЕ СТАВА ФИЛМОВА ЗВЕЗДА

Издателите Capcom и кино разпространителите Gaga Communications са сключили договор за създаването на филм по PS2 хита Devil May Cry. Това е второто заглавие от каталога на Capcom (след Onimusha), което двете компании смятат да превърнат в кино хит. Планираният бюджет на предстоящия за заснемане DMC филм ще бъде около 40 милиона долара, а премиерата трябва да очакваме през 2005-та година. Все още не се знае абсолютно нищо, както за евентуалния режисьор, така и за актьорския състав.

ЗАДАВА ЛИ СЕ ПОРЕДНОТО TOMB RAIDER ФИАСКО?

Не секва поредицата от тревожни симптоми около най-новото издание от поредицата Tomb Raider, кръстено (припомням за пристигналите току-що от Луната) Angel of Darkness. Този път става въпрос за най-новите официално публикувани скрийншотове от PS2 версията на играта, които, първо, са толкова мрачни, че трудно може да се различи каквото и да е на тях (защо ли!?), и, второ, демонстрират детайлност, подходяща по-скоро за PSOne игра. Не вярвате ли? Убедете се сами...

издател: Electronic Arts | създател: EA Canada | жанр: Street Basketball Sim

играчи: 1-4 | платформа: PlayStation2, Xbox, Game Cube

NBA Street Vol.2 е най-новото издание от поредицата EA Big на Electronic Arts, което както обикновено означава "повече, по-ефектно, по-екстремно, по-готино" и прочее, все в този дух. Повече от какво ли? От реалния живот, разбира се. В случая става въпрос за уличен баскетбол, трима на трима, в който далеч не е достатъчно просто пръв да стигнеш до заветните 21-а точки. Да победи може кажи-речи всеки. Да победиш със стил, мачкайки самочувствието на противника, виж това вече е нещо, за което си струва да се изпотиш... пред телевизора.

Геймплей :)

Основата на геймплея е запазена непокътната, като в центъра на събитията са отново триковете, които можете да изпълните сами или в комбинация със съотборниците си. Говоря за всички онези "чупки", които може би си спомняте от "Белите не могат да скачат", и които до една са кръстени с непреводими на български език имена. Всеки от успешно изпълнените трикове изпълва до известна степен т.нар. "Gamebreaker"-метър. Когато този показател се изпълни до краен предел, това ви дава възможността да отбележете кош по особено ефектен начин и така не само да добавите точки към своя резултат, но и да отнемете от точките на противника. Естествено, и най-акробатичната каскада не ви върши никаква работа, ако топката не се озове накрая в мрежата на коша. Не забравяйте, че това – все пак – е баскетбол.

Графика :)

Може би е излишно е да уточнявам, че още от самия старт на PS2, EA винаги са имали най-добре изглеждащите спортни игри. NBA Street Vol.2 не прави изключение от това правило. Всичко, от автентичността на асфалтовите площадки, през "екипите" на участниците и впечатляващия им набор от движения, та чак до поразителната визуална прилика с легендите от баскетбола, всичко това изглежда просто поразително. Не мога да бъда тотално сигурен, тъй като дори първата игра продължава да ме смайва с графиката си, но ми се струва, че в това отношение Volume 2 е надминал своя предшественик.

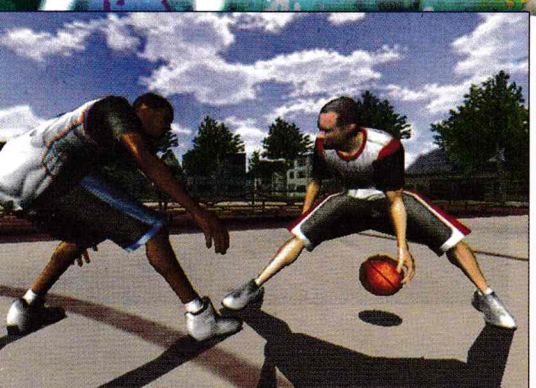
Нововъведения :)

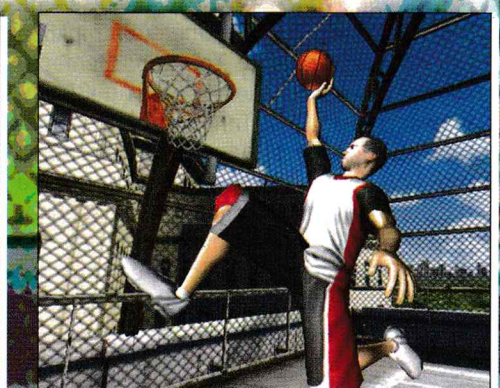
Ако приемем, че първият NBA Street е любимата ви спортна кола, Volume 2 би трябвало да е все същият модел, но с всички екстри, за които бихте могли да се сетите. Като начало Gamebreaker елементът е доразвит и сега след като ударите веднъж тавана, можете да продължите да го "зареждате" докато достигнете до второ ниво и чак тогава да изпълните наистина смъртоносен (и почти неотразим!) номер. Освен това, мултиплейърът на играта вече поддържа до 4-ма участници (в първата игра те бяха само двама), което прави NBA Street Vol.2 перфектната игра за купони с тенденция към изтъпяване. И накрая, макар с това списъкът далеч да не се изчерпва, "create-a-player" режимът вече е прераснал в "Be a Legend", където, след като създадете свой уникален играч, можете да поемете на турне из Щатите и постепенно да си спечелите безсмъртна слава на някои от най-популярните баскетболни площадки – от Ню Йорк до Филаделфия и Сиатъл.

Презентация :)

Може би съм правил това разяснение и преди, но нека все пак да повторя, че под "презентация" имам предвид всички онези "дребни" нещица, като дизайна на менютата или звуковите ефекти, които оформят своеобразната опаковка на играта. И, както сигурно също съм казвал и преди, никой не е по-добър от продуцентите на EA в изпипването на тази опаковка. Буквално за броени секунди NBA Street Vol.2 ще ви накара да се чувствате по-скоро като участници в перфектната Холивудска продукция на тема "уличен баскетбол", отколкото като играещи конзолна игра. Моите специални адмирации към "коментатора" на Volume 2, Бобито Гарсия, известен още като Ди Джей Кукумберслайс. Тоя пич е пич! Без неговия глас и пикантните му реплики играта просто нямаше да е същия размазващ купон.

Обща оценка: 92%





PlayStation®2 NEW от Sony Computer Entertainment

Скок напред в сферата на домашните забавления, EyeToy: Play е началото на нова ера във видео игрите и обещание за промяна в облика на традиционната конзола, каквато я познаваме. EyeToy: Play притежава потенциала да вдъхнови изцяло нов жанр в преживяването и така да разкрие изцяло нова публика...Така че, хайде всички, елате да играем!

12-те игри, включени в EyeToy: Play са:

Plate Spinner

Трябва да жонглираш с въртящи се чинии. Почваш само с една, но скоро ще станат четири.

Kung Foo

Използвай всяка техника, за която се сетиш, за да спреш неумолимата вълна от противници с умения в бойните изкуства.

Wishi Washi

Измийте си пътя през поредица от прозорци, изчиствайки всички сапунени мехури, така до другия етаж.

Keep Ups

Пази топката да не падне на пода на екрана, за целта удряш главички със собствената си глава.

Boxing Chump

Ето го часът на истинския сблъсък и ти ще трябва да се пробваш на Големия Брат.

Mirror Time

Пукай балончетата, но само добрите, а лошите избягвай, а те се появяват в комплект от четири на екрана. Звучи лесно.

Slap Stream

Всичко, което се иска от теб, е да удряш злите плъхове, като пазиш зайчетата.

Beat Freak

За семейства, които обожават да танцуват!

Ghost Catcher

Духове на гробищата, хващаш ги преди да са отлетели отвъд екрана.

Boogie Down

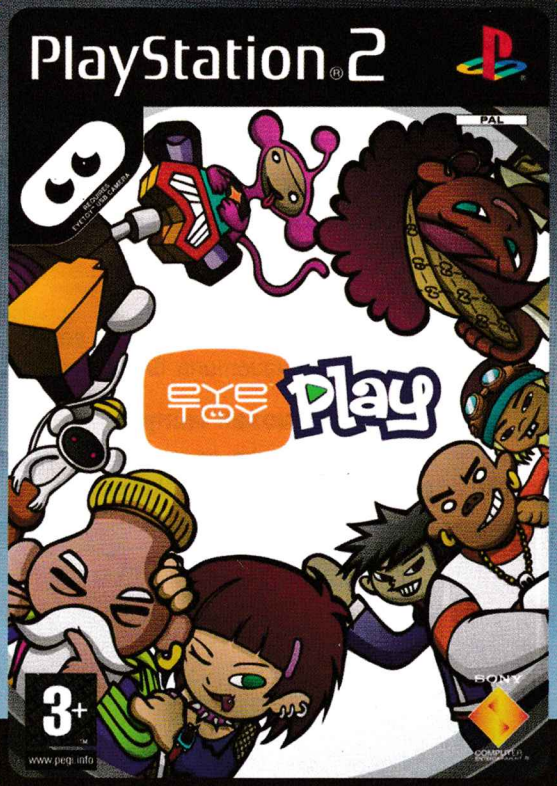
Избери си музика и гледай как се правят разни фънки стъпки под диско светлини и след това повтаряй движенията.

UFO Juggler

3, 2, 1, Излитане!...Поеми контрола на управление на НЛО-то, докато извънземните се появяват и яко ги разхвърляй по екрана.

Rocket Rumble

Избери си ракети, приготвени за изстрелване на екрана, активирай детонаторите и... Бум! Впечатляваща експлозия.



EyeToy: Play съдържа 12 игри, които не само са смразяващо прости и изключително лесни, но и носят неочаквано забавление за цялото семейство. От дивашко-смахнатото преследване на извънземни, до по-спокойните водни ефекти, EyeToy: Play е парти играта на 21 век.

EyeToy: Play те поставя в центъра на неповторимо преживяване – буквално! Свързвайки PlayStation 2 с EyeToy USB камера, играчът (играчите) се включват на живо в екрана и физически участват в играта, която им позволява да се борят с героите и средата, като всъщност ги превръща в своите истински звезди!

EyeToy: Play е достъпна за всички и единственото необходимо условие да се включите в играта е желание да се раздвижите. Гаранция, че ще се разхвърчите из стаята, EyeToy: Play е истинска алтернатива на бясното натискане на копчета при другите игри... Така че, хайде! Размърдайте се, мързели пред телевизора, скачайте да играем!

"PlayStation" и "ΔΟΧΟ" са запазени търговски марки на Sony Computer Entertainment Inc. "" е запазена търговска марка на Sony Corporation. Всички имена на продукти, имена на издатели, марки, търговски марки, артикули и сборяванията са търговски марки или защитени европейски материал на собствениците им собственици. Всички права запазени ©2003 Sony Computer Entertainment Europe.

THE JOY PLACE THE EUPHORIA PLACE

PlayStation®2 THE THIRD PLACE

Както вече обещах, в този брой ще започнем прегледа на "конзолното" E3. Казвам "ще започнем", защото две страници далеч няма да са достатъчни за целта. Пак от съображения за пестене на място реших да сведа до минимум общите приказки. Затова вместо да се впускам в дълбокомислени анализи, просто ще ви обърна внимание на някои от заглавията, представени на изложението, които по една или друга причина ми се сториха особено интересни.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Създател/Издател: Konami
Жанр: Action
Очаква се: Края на 2003-та

Историята

Хайде, трябва да сте гледали поне една серия от "Костенурките нинджа"! Е, нищо ново под слънцето, но пък и на кого му е притрябвало да променя една от най-оригиналните (до безумие) идеи, хрумвали някога на създатели на анимационен филм?!

Какво обещава издателят

Анимации, които ще съперничат на тези от сериала.

Уникален набор от движения и техники за всеки от главните герои.

Нови персонажи и оригинална история.

Оригинална система за "прихващане" на противниците по време на битка, с непозната до момента свобода на действие.

Как стояха нещата на E3: Играемото демо на щанда на Konami изглеждаше и се играеше просто страхотно. Като фен не само на Костенурките Нинджа, но и на комиксите въобще, залепнах на един от мониторите и дълго съзерцавах убийствените "cell shading" ефекти.

Най-сериозен плюс

Мултиплейър режимът за двама души, в който ще можете да управлявате заедно с ваш приятел и четиримата главни герои, като в играта са предвидени комбо техники, които ще бъдат изпълнявани заедно от двама и дори от четирима от тях.

Най-сериозен минус

Въпреки съживения напоследък интерес към анимационните сериали от 80-те години, все пак от времето, когато четиримата "тийнейджъри-мутанти" диктуваха анимационната мода, са изминали повече от 16 години!

RISE TO HONOR

Създател/Издател: Sony Computer Entertainment
Жанр: Martial Arts Action
Очаква се: Есента на 2003-та

Историята

Кит Юн е бодигард на могъщ хонгконгски престъпен бос, който става жертва на убийство. Макар да не е виновен за случилото, Кит се чувства отговорен за смъртта на работодателя си и единственият шанс да му се "реваншира" е като изпълни предсмъртното му желание и намери изгубената му дъщеря.

Какво обещава издателят

Невиждан до момента набор от перфектно анимирани удари и техники от бойните изкуства, плюс възможност за 360-градусов диапазон на действие.

Хореография на бойните сцени от легендата на хонгконгското екшън кино, Кори Юен.

Високо ниво на интерактивност на "декорите" – кажи-речи всичко ще може да бъде грабнато, счупено или пък използвано за оръжие.

Как стояха нещата на E3: Графиката на играта все още беше около и под средното ниво, най-вече заради доста постните текстури. Освен това, наречете ме расист, но защо по дяволите всяко от "човечетата" в демото беше не по-високо от метър и петдесет? "Тупалките" бяха ОК, но аз поне не видях нищо коренно различно или пък новаторско в тях.

Най-сериозен плюс

Приликата на главния герой с Джет Ли е наистина впечатляваща.

Най-сериозен минус

Играта може да заприлича твърде много на хонгконгски екшън.

SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN

Създател/Издател: Sony Computer Entertainment
Жанр: Tactical Action
Очаква се: Началото на 2004-та

Историята

Гейб Логан (вече като шеф на агенцията, за която работеше в първите три игри) трябва да предотврати заплахата от световен конфликт, който неминуемо би последвал, ако плановете за биологична атака на Москва с добре познатия ни вече Syphon Filter вирус се превърнат в реалност.

Какво обещава издателят

Системата за прицелване на поредицата Syphon Filter ще бъде доразвита с възможността да "вземате на мушка" определени части от тялото на противника.

Изкуственият интелект също ще бъде значително по-добър от този в предишните издания.

Системата на играта ще позволява няколко алтернативни развития.

Как стояха нещата на E3: В графично отношение The Omega Strain изглеждаше впечатляващо за такъв сравнително ранен етап от разработката си. Системата за прицелване работеше прилично, макар и все още без обещаните нови екстри. Управлението все още беше малко "тромаво".

Най-сериозен плюс

Възможността за онлайн игра, в която ще можете да изиграете коя да е от 17 сингъл плейър мисии заедно с още трима приятели, свързани с вас по Интернет. Играта ще поддържа и гласова комуникация с помощта на USB слушалки с микрофон.

Най-сериозен минус

Гейб Логан няма да е измежду играемите герои. Вместо него ще можете да създадете свой собствен персонаж, което е някаква утеха все пак. Но какво е една Syphon Filter игра без мистър Логан?!

Конзолните владения на E3

[Част 1]

4 ОТ НАЙ-ЗАПОМНЯЩИТЕ СЕ ИЗКАЗВАНИЯ НА E3

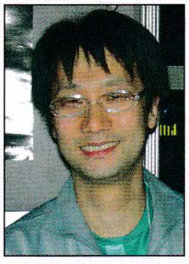
ТОМОТОБУ ИТАГАКИ

Създател на поредицата Dead or Alive за това кое е най-важно в една игра: "Игрите трябва да са преди всичко забавни, дори когато техните герои са "сглобени" само от триъгълници, кръгчета и квадрати. Графиката винаги идва на второ място. Така са ме учили ветераните в TECMO, които според мен са истински гении на гейм дизайна.

САЙМЪН РАЙТ

Създател на поредицата The Sims в отговор на въпрос за бъдещето на електронните развлечения: "Иска ми се да виждам повече раздвижване в посока креативност. С това нямам предвид, че ние, гейм дизайнерите, трябва да сме по-креативни. По-скоро искам да кажа, че на геймърите трябва да се даде повече възможност да изразяват себе си, играейки. Или с други думи - всеки път, когато играят дадена игра, те трябва да могат същевременно да създават по нещо в нейния свят."

ХИДЕО КОДЖИМА



Създател на Metal Gear Solid за разликата между "западните" и японските създатели на игри: "Западните дизайнери знаят как да използват хардуера и са много изобретателни. В същото време те са и много артистични. Но понякога, може би защото са толкова артистични, те забравят какво точно трябва да е усещането от една игра, забравят, че една игра трябва да създава правилната нагласа и да се играе безпроблемно. През 80-те имаше много "западни" игри, които бяха добри само в някои аспекти, но като цяло не създаваха правилното усещане. После, през 90-те, на Запад се появиха създатели на игри, които бяха израснали с японските видео игри. В резултат на това, хора като Марк Черни успяха да създадат игри като Crash Bandicoot, които имаха японски "привкус", но в същото време бяха и запазили силните страни на западната гейм индустрия."

ШИГЕРУ МИАМОТО

Създател на Супер Братята Марио и гуру на Nintendo, запитан за мнението му за насилието във видео игрите и по-специално в GTA3: "Не бива да правим нещо, просто за да шокираме някого. Създателите на игри трябва да мислят за това как игрите им ще повлияят на хората, които ги играят. В същото време, това че конкретен човек се чувства засегнат от моралните проблеми в Grand Theft Auto, далеч не означава, че останалите няма да се забавляват с тази игра."

издател: SCE | създател: Sony Studios San Diego | жанр: Action | платформа: PlayStation2

The Mark of Kri™

The Mark of Kri е екшън-приключение с гледна точка от трето лице, геймплей със сериозен акцент върху промъкването и специфична "анимационна" графика. Само не се оставяйте ярките цветове и Disney стила на героите да ви подведат – дозата насилие, с която е пропита тази игра, определено не е подходяща за деца под 12-годишна (аз бих казал дори 16-годишна!) възраст!

Насилие

Бързам да разясня ситуацията с нивото на насилието в Mark of Kri. Както сигурно вече сте прочели, това не е игра за малки дечица. Извиването на вратове, рязането на глави, нанизването на меч и други прочее дисекционни техники осигуряват солидна част от купона в това заглавие. (Още повече, че всеки от тези прийоми и добре замислен, перфектно анимиран и допълнен от интуитивно управление.) Да, звучи садистично, но хайде да бъдем искрени поне пред себе си и да си признаем, че подобни неща все пак доставят удоволствие... Когато са в компютърна или видео игра! За целта, разбира се, трябва да си достатъчно зрял, за да направиш разликата между реалния свят и измисления свят на електронните развлечения.

Нововъведения

Най-после! След толкова години тъпкане на място някой да дръзне да направи нещо наистина ново и различно в този започващ да смърди на мухъл жанр. Мястото не ми позволява да изпадам в подробности, но ще кажа само, че системата на ръкопашните битки е почти гениална в своята простота, находчивост и не на последно място в предизвикателството, пред което ще се изправяте при всеки сблъсък. Специални адмирации заслужава и идеята за птицата на главния герой, която на практика играе ролята на допълнителна камера, която можете да поставите в определени точки на нивото, за да огледате така позициите на своите противници и да задействате иначе недостъпни за Pay механизми.

Графика

Вече споменах в предварителния преглед, че в студиото на Sony в Сан Диего работят някои наистина талантливи илюстратори и аниматори. Резултатът от всичко това е впечатляващата... на моменти графика на Mark of Kri. Защо "на моменти"? В интерес на истината, същия въпрос бих искал да задам и аз на авторите на играта, макар да се досещам за причината. Графиката на Mark of Kri демонстрира куп признаци на синдрома "прегорен сладкиш". Ще рече, че рецептата е била страхотна, качествените продукти и добрият готвач са били налице, но накрая клиентът (разбирай – издателят на играта) не издържал на подлудяващия аромат и поискал да си получи поръчката на мига. Готвачът въздъхнал и ще не ще щракнал ключа на фурната на 4, пък да става каквото ще. За тия, които не успяха да ми проследят мисълта – Mark of Kri вероятно щеше да се превърне в истински шедьовър, ако Sony бяха дали на хората си в Сан Диего още малко време за работа.

ОБЩА ОЦЕНКА: 90%

Въпреки няколкото дребни-и-ички издънки тук и там, The Mark of Kri е игра, която категорично вдига летвата в жанра. Задължително заглавие за всеки (навършил поне 12 години) почитател на екшън приключенските игри с гледна точка от трето лице.

THE ELDER SCROLLS III : BLOOD MOON

По време на игра натиснете клавиша [~], за да отворите конзолата.

TGM – God Mode
Help – Лист с дебъгващи команди
SetFlying 0/1 – Включва/изключва летене
SetSuperJump 0/1 – Включва/изключва супер скок
SetWaterWalking 0/1 – Включва/изключва ходене по вода
SetWaterBreathing 0/1 – Включва/изключва дишане под вода
SetLevel (level) – Променя нивото на героя с това, сложено в скобите
AddItem "Gold_100" (количество) – Добавя (количество) злато в торбата ви
SetFatigue (fatigue) – Променя максималната издръжливост на играча
SetMagicka (magic) – Променя максималната магия на играча
SetHealth (health) – Променя максималното здраве на играча
ToggleAI – Включва/изключва CPU AI
FillJournal – Попълва журнала
FillMap – Виждате цялата карта

THE HULK

Въведете кодовете по време на игра. Наберете ги в Game Terminal.

SANFRAN – отключва в MOVIE ART: "HULK TRANSFORMED"
PITBULL – отключва в MOVIE ART: "HULK VS. HULK DOGS"
FIFTEEN – отключва в MOVIE ART: "DESERT BATTLE"
NANOMED – отключва в HULK UNLEASHED : "HULK MOVIE F/X"
JANITOR – отключва GRAY HULK (можете веднага да играете с него)

Въведете следните кодове в Options/Code Input:

GMMSKIN – Hulk и Banner стават неуязвими за всякакви щети
FLSHWND – Hulk регенерира два пъти по-бързо
ANGMNGT – Яростта ви винаги е пълна и никога не свършва
GRNCHTR – Неограничен брой продължения за играта
HLTHDSE – Удвоява здравето на Hulk
BRNGITN – Удвоява здравето на всички рагове (включително и босовете), правейки играта по-трудна
MMMYHLP – Намалява на половина здравето на всички врагове (включително и босовете) правейки играта по-лесна
FSTOFRY – С всяка атака Hulk убива, независимо от силата й
BRCESTN – Веднага щом се сблъскате с пъзел, той бива разрешен
NMBTHIH – Рекордите ви са занулени
TRUBLVR – Отключва всичко нива в играта след това можете да ги активирате от Options/Special Features/Cheats.

Стартови параметри: Hulk.exe използва отделен файл (args.txt) за тях. Можете да създадете този файл или просто да unrar-нете args.txt в инсталационната директория след това променете следните параметри:

-fesoak – Отключва специалните опции: cheats | arts | movies)
-supersoak – Отключва всичко: cheats | art | movies | challenge modes)
-soak – започвате от първо ниво
-lighthack – променя светлинните ефекти
-window – играете в прозорец
-framerateicon – показва кадрите в секунда
-drawcode – показва кода
-nosound – изключва звука
-nocd – игра без CD-то с Hulk

MEDIEVAL TOTAL WAR – VIKING INVASION:

mefoundsomeau – Всички ваши провинции произвеждат максимално количество злато под формата на такси
mefoundsomeag – Всички ваши провинции произвеждат максимално количество сребро
mefoundsomecu – Всички ваши провинции произвеждат максимално количество медна руда
viagra – Всички ваши провинции произвеждат максимално количество желязна руда
matteosartori – Разкрива цялата карта
deadringer – Получавате 1,000,000 флорина
worksundays – Всички зададени за конструиране сгради са завършени за един ход
badgerbunny – Всички сгради и единици са на разположение за производство
conan – Играете с бунтовническите сили

Използвайте командната линия: medieval_TW.exe -iap. После в играта при натискане на клавиш можете да използвате командите:

a – autorun
g – godmode: виждате всички региони и единици
i – изкуствен интелект
h – изкуствен интелект
s – историческа находка
F5 – историческа разходка
CTRL + i – дава всички интерфейсни панели

BLITZKREIG

По време на игра извадете конзолата, натискайки клавиша [~], след което напишете желания чийт

@ Password ("Panzerklein") – Активира Cheat Mode
@ God(0,1) – Активира God Mode
@ Win(0) – Побеждавате на картата

СМ4

тактически гайд

Championship Manager е най-успешният футболен мениджър, появявал се в света на компютърните игри. Някои сравняват отрочето на SI Games със "златна кокошка" – играта просто се продава твърде добре и се радва на огромна фенска любов.

Посвещавам времето си на Championship Manager сериозно едва от няколко години. Прекараните часове с играта обаче са създали в мен особен инстинкт. Мога спокойно да кажа, че СМ възпитава футболно знание в запалянкото. Думата ми беше, че с всяко следващо издание играта става все по-сложна и някак неприветлива за начинаещия. Виновник за това са нарастващият брой на футболистите, отборите и комплексност на модела за управление. За да успееш в СМ, се иска много постоянство – просто защото трудно ще съумееш да налучкаш правилната постройка на игра, правилните титуляри в тима, правилните нови попълнения и миризливите резерви, които трябва да бъдат пренасочени към заслужения изход.

Да започнем с... избора на отбор

Извън българските състави всички знаем имената на Манчестър Юнайтед, на Ливърпул, Барселона, Депортиво и Валенсия, Байерн Мюнхен или Борусия Дортмунд, та дори и Аякс. Името Витес обаче говори твърде малко на масовия запалянко. Това е обикновен холандски отбор, в който за щастие някога е играл и Пиер ван Хойдонк, днес топ нападател на Фейенорд. Ами Сент Тряуден?! Средняшки белгийски отбор. Използвам този пример, за да илюстрирам нагледно какво е да избереш отбор от 88 първенства. Без да броим долните дивизии.

Затова, ако сте начинаещи, не се притеснявайте, че ще играете с Манчестър Юнайтед. Разбираемо е. Най-малкото имената на футболистите ви говорят нещо. По-нататък, когато навлезете в "мача", опитайте и със Сент Тряуден. Е, ще ви трябва време и постоянство. Както да играеш с Добруджа в родното първенство.

Потенциал на отбора

След като сте избрали отбор, като истински треньор ще ви се наложи да оцените оперативната обстановка. Какви футболисти играят, възрастни или млади са повечето, достатъчно ли е бюджетът за трансфери, правилна ли е селекцията, за какво точно ще се борите – да не изпаднете или да станете шампиони. Ако отборът е известен, със сигурност идва първото предимство – поне знаете със сигурност кой играч на коя позиция играе и доколко той има достатъчно качества, за да задоволи амбициите на тренера. С някой по-непопулярен и малък тим ще трябва да приложите най-известната тактика в света – на пробата и грешката. Така е в истинския футбол – славата идва после.

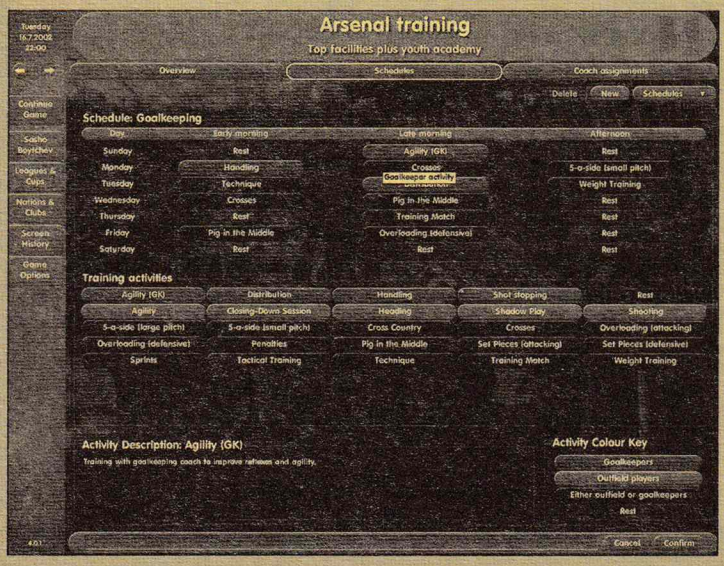
Играчи – нови или стари?!

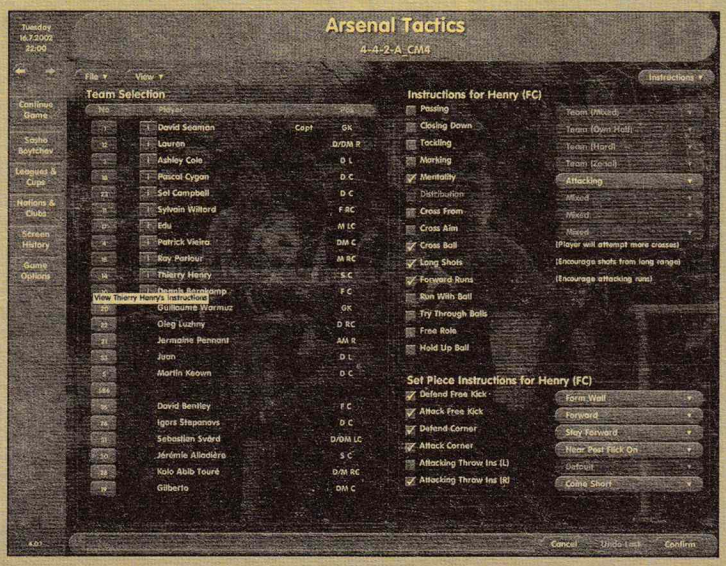
След като вече сте наясно с отбора си, със сигурност ще разберете и какви играчи ще ви трябват, за да запълнят тактическата схема. Качествата на футболистите се определят с един от 34-те фактора. Те се точкуват от 1 до 20. Играчи с равномерно разпределени 16-ици са по-добри от състезатели с една или две 20-ици, но преобладаващи 10 или 12 за другите качества.

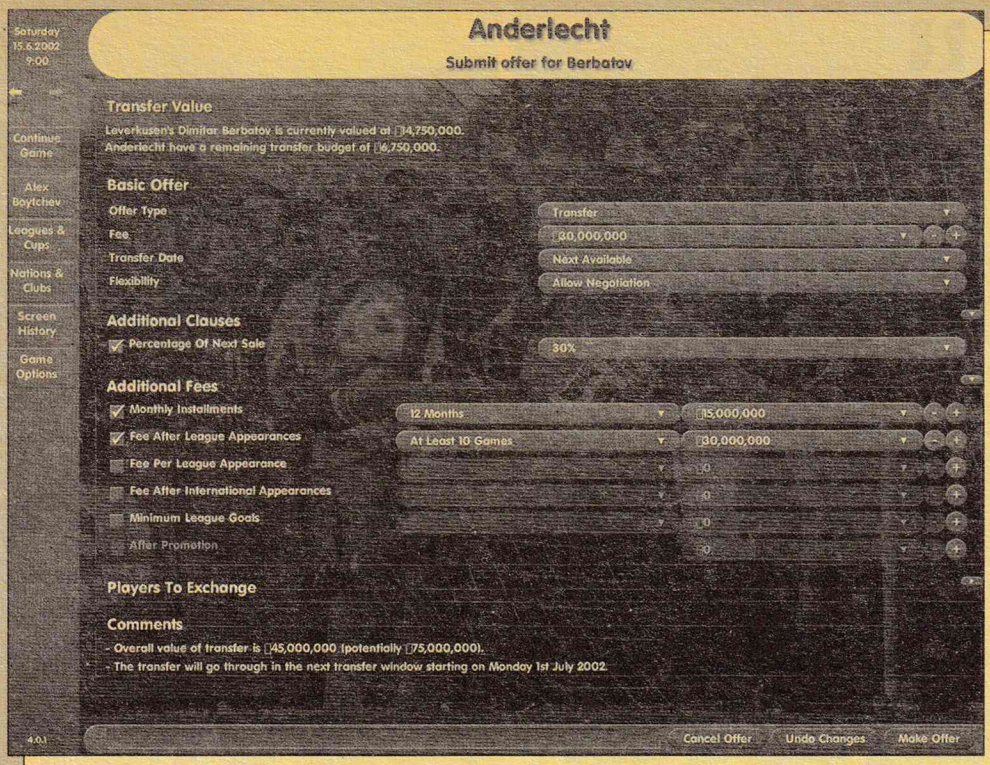
Когато пазарувате нови футболисти, е добре да вземете нещо евтинко. СМ има тази особеност, че сделка се сключва много сложно, а веднъж закупен играч, който не е оправдал доверието, се продава трудно – най-малкото защото току-що подписахте тригодишен договор с негова милост за доста прилична заплата. Досущ като в реалния свят, звездите на отбора ще бъдат търсени и преследвани от скаутите на противниковия тим, а пък средняците и издънките ще търкат скамейката – докато не се отървете от тях.

Обратно на борсата. Евтиното решение се нарича играчи с изтекъл или изтичащ договор, млади играчи или играчи с добри показатели, но все още ниска цена поради забутаното първенство, в което играят. Със сигурност такъв е бил Христо Стоичков навремето – изгодна и апетитна сделка за Барселона, която срещу парите си получава топ нападател.

По принцип играчите с изтекъл договор не са особено добри, но от







време на време има истински перли, които отборът им трябва продава поради финансови затруднения. Когато купувате играчи, търсете недоволните или хора, седящи на резервната скамейка. Понякога сред тези футболисти има и немалко добри спортисти. Друг важен съвет – три са държавите, от които винаги може да очаквате нови, млади, перспективни и евтини играчи – Бразилия, Аржентина и ... Швеция. Има и отбори, които са в перманентно клатушкащо се положение и от които могат да бъдат закупени качествени футболисти – Астън Вила и Уест Хям, Аталанта, Ривър Плейт, Коринтианс или пък Бока Хуниорс.

Тренерът – майка на всяка ОФП*

Без обща физическа подготовка (ОФП) и без стратег (слава богу, не от Мировяне), вашият отбор скоро ще затъне в криза. Добрият екип от помощници, асистент-мениджър, масажисти и скаути е критично важен за успеха. Ако играете с голям отбор от ранга на световните величия, почти със сигурност няма да ви се наложи да правите големи размествания в структурите на управленския екип. За успеха на отбора обаче е нужна стратегия и тактика. Един съвет – в някои първенства като турското, бразилското или гръцкото може да намерите истински добри треньори без зашеметяващи претенции за заплати. Друг важен фактор са застаряващите играчи, които рано или късно ще пожелаят да станат играещи помощник-треньори. Силните качества на помощниците ви се наричат обучение на резерви, работа с млади играчи и тактика.

Също така е необходимо да си имате специален тренер за вратарите. Когато избирате човек, който да обучава отбора ви, не подценявайте факта дали говори езика и от каква национална принадлежност е. Ако човекът не може да се адаптира, той трудно ще работи въобще, което го прави по-скоро тежест, отколкото преимущество за тима.

Тактика

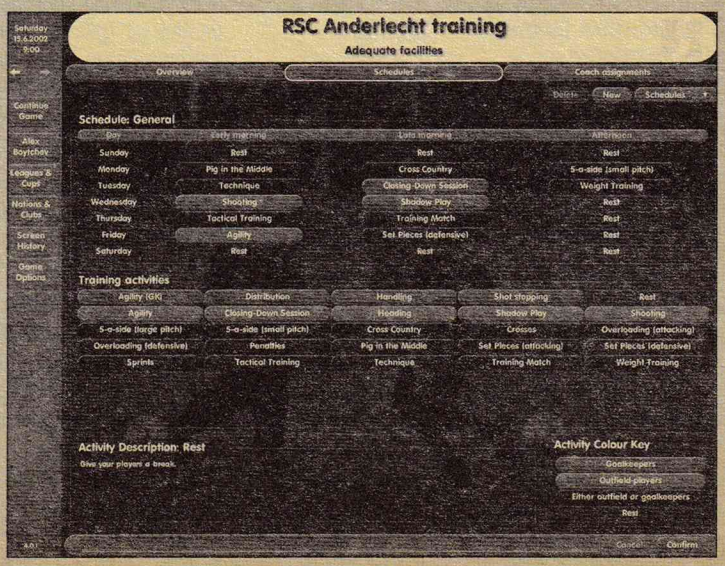
Знаете ли каква е разликата между добрия мениджър и мениджъра от световна класа? Способността му определя тактиката според играчите, с които разполага. Факт е обаче, че повечето хора, които играят СМ, предпочитат обратната постановка. Използваш някоя от стандартните схеми, след което купуваш/продаваш няколко играчи и хоп! – вече имаш изграден състав, който по-късно може да бъде видоизменян леко според условията.

Когато си изберете отбор, отделете достатъчно време (може час, може повече, а може и по-малко), за да прецените качествата му. Според наличния човешки материал лесно може да се определи някаква тактическа постройка. Така, ако налице са няколко добри централни защитници, може да опитате с формация 3-5-2. Ако имате силни крила и бекове, тогава изберете 4-4-2. Ако пък нападателите ви не са много стока, заложете най-добре на масираното присъствие на полузащитници.

Няма универсална тактика. За да постигнете успехи, трябва да се нагодите към наличния състав или да го промените спрямо нуждите си. И тук е верен принципът за проба и грешка. В първия сезон може и да не сте първи – ако сте в челната десетка, със сигурност обаче заслужавате похвала.

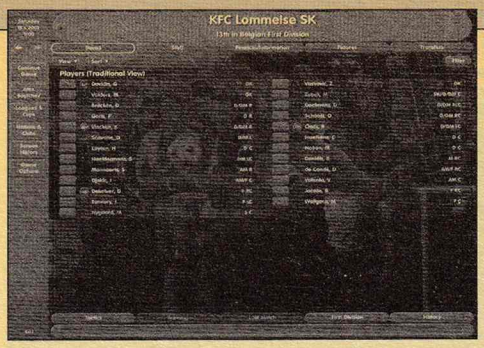
Сутрин рано на стадиона

Системата за тренировки е една от най-големите промени в СМ 4 в сравнение с предшественика му. Включена е възможност за заучени



положения и комбинации, които невероятно разнообразяват начините, по които вашите състезатели се потят по пътя към успеха. Все пак, добре е да се знае, че подобряването на качествата няма да е лесна задача. СМ е като живота – все пак няма футболист, който за един месец да подобри дотолкова играта си с глава, че всички да забравят как преди това не е можел да отиграе правилно и едно центриране.

Промените в тренировъчните схеми дават ценната възможност за подобряване на няколко показателя едновременно. Ежедневната програма на състезателите е разделена в сутрешни, обедни и следобедни занятия. Важно е точно как ще подредите упражненията на своите възпитаници, за да постигнете ефективност. Така например на ранната сутрешна тренировка не е добре да възлагате силови занятия – играчите ще се изморят и няма да успеят да да вземат пълноценно участите по-нататък през деня. Затова в сутрешния график е добре да бъдат тренирани неща като удар с глава, центрирания, техника, стрелба или дори просто почивка за някои от състезателите. Естествено, можете да ги накарате да направят крос по плажа – ако след това имате възможност



да ги оставите да починат през деня. Кросът е най-ефективен преди сезона, когато трябва да подобрите фитнеса на своите играчи.

Обедните занимания са времето, когато тези мързеливци ще трябва да се поизпотят истински. Сега може да им възложите задачите със звучно име като например Pig in the Middle (нещо като пиян морков на български) – замесените търчат и повишават както физическата издръжливост, така и показателите за движение, контрол над топката и работа в екип. Въобще – заложете на всички схеми с движение и преливане. Нека се мъчат – златните медали после!

Следобед, след дългия тренировъчен ден, е време за тактически и физически упражнения. Вдигане на тежести, мачле, биене на дузпи или просто почивка – след близо 30 разнообразни упражнения вашите състезатели са ле-екичко изморени, за сметка на това обаче перфектно подготвени за сблъсъка в края на седмицата.

В заключение

Championship Manager не е заглавие, в което успехът се постига чрез стриктно следване на предварително разработен сценарий. Всяка игра е различна, както и всеки играч – най-малкото съществува разлика заради различните представи що е то трансферна политика в главата на двама геймъри. Какво да говорим за тренировките или пък за тактическата схема. Проба и грешка – няма да се уморя да повтарям тази стара, но изпитана стратегия за успех. Затова и СМ е велика – защото можеш да играеш не просто с часове, не просто с дни, а докато имаш сили да не заспиш пред монитора.

Александър Бойчев

СЪВЕТИ, БЕЗ КОИТО НЕ МОЖЕ

КЛЮЧОВИ МОМЕНТИ

Провеждането на мачове в поредицата Championship Manager винаги е притежавало чара на живо предаване по радиоточката в началото на 60-те години. В началото е забавно, но след време може да ви се стори и доста отегчително. Най-важното от срещата обаче може да разгледано от бутона "Highlights" (нещо като "ключови моменти"). Този бутон е важен – особено след загуба. В реалния футбол след мач винаги се прави разбор. Правете го и вие.

РЕЗЕРВНАТА СКАМЕЙКА – МЕЧТА НА ТИТУЛЯРА

Най-добрите отбори в Европа са най-добрите отбори в Европа, защото имат дълга резервна скамейка от качествени и скъпо платени футболисти. Практически топ тимовете играят с два или дори три състава през годината, за да успеят да издържат на огромното количество мачове (първенство, европейски турнири, локални турнири). В СМ4 играчът успява най-добре да осъзнае какво му е на Алекс Фъргюсън, когато реди единайсеторката за следващата среща със Сандърланд примерно. От една страна, съставът трябва да е боеспособен, от друга – важни играчи трябва да са свежи за срещата в сряда с Ювентус от групата в Шампионската лига. Да, но титулярите (Бекъм, Верон, Гигс) не одобряват твърдостта на пейката и недоволстват. В този смисъл дефинирайте точно кои са твърди титуляри и водещи играчи и кои ще приемат с безразличие паузата срещу Ювентус за сметка на Сандърланд.

МЛАДОЦИ И ВЕТЕРАНИ НА КАНТАРА

Заникъде не сте без свежа смяна от млади футболисти. Звездите рано или късно се превръщат в стари кучета, след което – и в куци коне (понякога наистина). За успеха е нужна приемственост и баланс – разбирай, дайте шанс на младите, които да тренират и играят заедно с по-възрастни играчи. Добър пример в реалността за успешен подобен модел беше Байер (Леверкузен) – там Улф Кирстен успешно мушкаше гол след гол, подпомаган от младоци като Бастюрк или... Бербатов.

БЕЗ ИЗЦЕПКИ

Когато определяте трансферната политика на отбора си, ще трябва да прецените (общо взето на око) цената на ключовите играчи. Не прекалявайте с този показател. Твърде високата трансферна сума само би могла да предизвика недоволство в играча и да го провокира да си "вземе шапката" при първата сгодна оферта. За отбори като Ювентус или Байерн (Мюнхен) този съвет е без особено значение, но ако играете примерно с Блякбърн и поставите трансфер от 10 милиона паунда за Деймиън Дъф, той със сигурност ще си помисли, че искате да спрете развитието му и ще пробва да се махне. Всъщност, той е прав, че не желаете да се лишавате от него, но все пак това не е хубаво и той да го знае...

ДЪЛГОСРОЧНИ ДОГОВОРИ

Рано или късно това се случва – звездата на отбора трябва да преподпише договора си. Препоръчително е да сключвате дългосрочни контракти – от една страна, избягвате риска от постоянно пристигащи чужди скаути и оферти, от друга – ще можете да градите тактика и постройка около основния си играч – с времето той ще става наистина по-добър.

ТАКТИКА

Играйте с една схема. Не е разумно да сменяте тактическата постройка всеки мач. Както стана ясно, тренировките са най-важното нещо в тази игра. Ако играчите се сработят и усъвършенстват на 4-4-2, не е разумно да ги изправяте пред нови изпитания от вида 3-5-2 в средата на сезона. Твърде глупав риск, за да си струва.

THE ELDER SCROLLS III : BLOOD MOON

По време на игра натиснете клавиша [~], за да отворите конзолата.

TGM – God Mode
Help – Лист с дебъгващи команди
SetFlying 0/1 – Включва/изключва летене
SetSuperJump 0/1 – Включва/изключва супер скок
SetWaterWalking 0/1 – Включва/изключва ходене по вода
SetWaterBreathing 0/1 – Включва/изключва дишане под вода
SetLevel (level) – Променя нивото на героя с това, сложено в скобите
AddItem "Gold_100" (количество) – Добавя (количество) злато в торбата ви
SetFatigue (fatigue) – Променя максималната издръжливост на играча
SetMagicka (magic) – Променя максималната магия на играча
SetHealth (health) – Променя максималното здраве на играча
ToggleAI – Включва/изключва CPU AI
FillJournal – Попълва журнала
FillMap – Виждате цялата карта

THE HULK

Въведете кодовете по време на игра. Наберете ги в Game Terminal.

SANFRAN – отключва в MOVIE ART: "HULK TRANSFORMED"
PITBULL – отключва в MOVIE ART: "HULK VS. HULK DOGS"
FIFTEEN – отключва в MOVIE ART: "DESERT BATTLE"
NANOMED – отключва в HULK UNLEASHED : "HULK MOVIE F/X"
JANITOR – отключва GRAY HULK (можете веднага да играете с него)

Въведете следните кодове в Options/Code Input:

GMMSKIN – Hulk и Banner стават неуязвими за всякакви щети
FLSHWND – Hulk регенерира два пъти по-бързо
ANGMNGT – Яростта ви винаги е пълна и никога не свършва
GRNCHTR – Неограничен брой продължения за играта
HLTHDSE – Удвоява здравето на Hulk
BRNGITN – Удвоява здравето на всички рагове (включително и босовете), правейки играта по-трудна
MMMYHLP – Намалява на половина здравето на всички врагове (включително и босовете) правейки играта по-лесна
FSTOFRY – С всяка атака Hulk убива, независимо от силата й
BRCESTN – Веднага щом се сблъскате с пъзел, той бива разрешен
NMBTHIH – Рекордите ви са занулени
TRUBLVR – Отключва всичко нива в играта след това можете да ги активирате от Options/Special Features/Cheats.

Стартови параметри: Hulk.exe използва отделен файл (args.txt) за тях. Можете да създадете този файл или просто да unrar-нете args.txt в инсталационната директория след това променете следните параметри:

-fesoak – Отключва специалните опции: cheats | arts | movies)
-supersoak – Отключва всичко: cheats | art | movies | challenge modes)
-soak – започвате от първо ниво
-lighthack – променя светлинните ефекти
-window – играете в прозорец
-framerateicon – показва кадрите в секунда
-drawcode – показва кода
-nosound – изключва звука
-nocd – игра без CD-то с Hulk

MEDIEVAL TOTAL WAR – VIKING INVASION:

mefoundsomeau – Всички ваши провинции произвеждат максимално количество злато под формата на такси
mefoundsomeag – Всички ваши провинции произвеждат максимално количество сребро
mefoundsomecu – Всички ваши провинции произвеждат максимално количество медна руда
viagra – Всички ваши провинции произвеждат максимално количество желязна руда
matteosartori – Разкрива цялата карта
deadringer – Получавате 1,000,000 флорина
worksundays – Всички зададени за конструиране сгради са завършени за един ход
badgerbunny – Всички сгради и единици са на разположение за производство
conan – Играете с бунтовническите сили

Използвайте командната линия: medieval_TW.exe -iap. После в играта при натискане на клавиш можете да използвате командите:

a – autorun
g – godmode: виждате всички региони и единици
i – изкуствен интелект
h – изкуствен интелект
s – историческа находка
F5 – историческа разходка
CTRL + i – дава всички интерфейсни панели

BLITZKREIG

По време на игра извадете конзолата, натискайки клавиша [~], след което напишете желания чийт

@ Password ("Panzerklein") – Активира Cheat Mode
@ God(0,1) – Активира God Mode
@ Win(0) – Побеждавате на картата

MIXED NEWS

MY INBOX

Спамъри се възползват от грешки в Hotmail

Съвсем нов бъг в услугата на Microsoft Hotmail бе открит от спамъри, които буквално заринаха пощите на потребителите ѝ с боклуци. Microsoft има този неприятен навик – да пуска продукти със съмнителна сигурност и при проблем да реагира бавно. Същото се случва и сега. Редмънтският гигант направи връзката между Outlook Express и Hotmail доста по-стабилна, като разреши проверяването на пощата през мейл клиента. WebDAV (Distributed Authoring and Versioning) протоколът се използва за трансфер на поща към Hotmail и се оказва, че тъкмо оттам идват новите проблеми.

Sobig и Tanatos пак са тук – треперете!

От Kaspersky Labs този месец съобщиха, че из мрежата е плъзнала нова версия на червея "Tanatos" – Tanatos b (a.k.a. Bugbear.b). Новата версия на животинката е по-хитра от предшественика си. Той също заразява всякакви изпълними файлове, но вече може и да засяга дори информацията на вашето PC. Tanatos.b се разпространява по e-mail като attachment към писмото, което може да е с всякакъв Subject и име на прикачения файл. Когато атачмънтът се самостартира (това се случва през Outlook Express), червеят започва да се разпространява из харда ви. Най-хитрата новост на червейчето Танотос е и способността му да се лепи и през Internet Explorer.

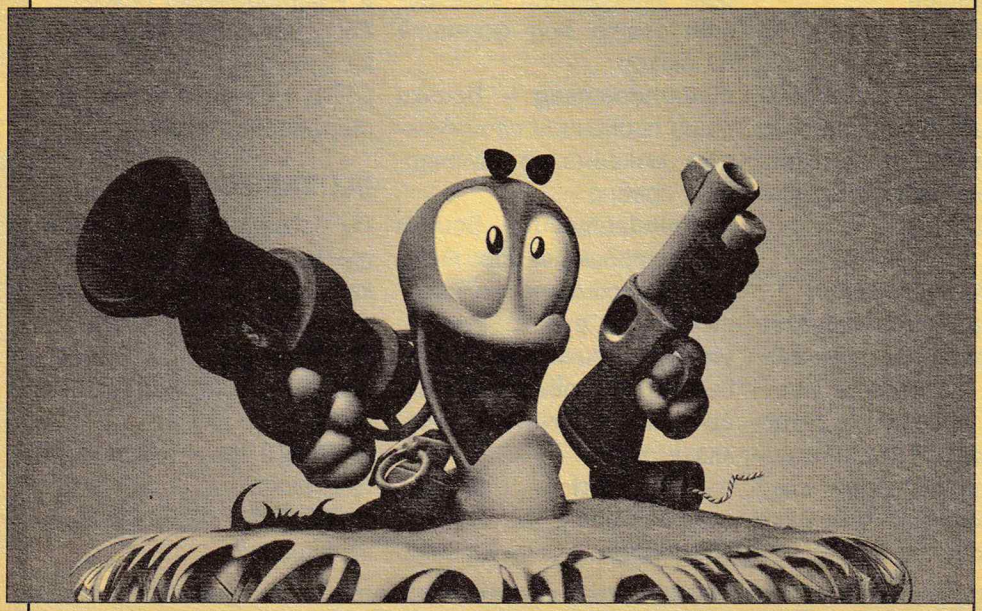
Друга гадина – червеят"Sobig", също е плъзнала из мрежата. Тя може да се разпространява освен по горепосочените начини и по локална мрежа. Копира се в shared мрежови устройства и се разпространява заедно с други файлове. Червеят "Sobig" дори съдържа в себе си код за самостартиране при сваляне и то мейл и от мрежа. Пазете се!

IM или e-mail?

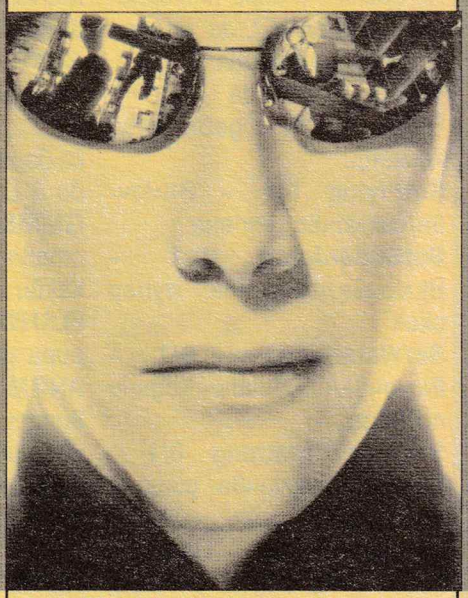
Броят на хората, ползващи instant messaging (IM) услуги, се е увеличил главоломно за последните няколко години. Това твърдят статистики, според които до края на годината, ползващите тази услуга трябва да станат няколко милиарда. Според същото проучване до 2006 г. кратките съобщения, изпратени за един ден, през 2006 г. ще бъдат над 3 милиарда. Това ще доведе до намаляване на ползването на услугите на електронните пощи, които всъщност не са ли АДСКИ бавни instant messages?

Легално следене на E-mail

След три години работа Комисията за информация най-накрая взе решение, как фирмите да следят email-ите на работниците си. Както се очакваше, работодателите получиха това право, но при условие, че служителите им са информирани за това. За целта ще бъде изготвен специален законопроект, който трябва да влезе в сила до края на годината.



WIRED STUFF



Без Matrix Reloaded в Египет

Световният кинохит и култ за цяло едно поколение Matrix Reloaded беше забранен в Египет. Причина за това бе решението на специална комисия за цензура, според която във филма има много насилие и накърняване на религиозни ценности. Комисията, която взе това решение, се изказа, че сюжетът, в който се търси Създателя и възможността за контрол над целия човешки род, може да доведе до "кризи". Сцените с насилие също били потенциална "опасност за обществения ред". Как бихте реагирали, ако ви спрат Матрицата... с революция?

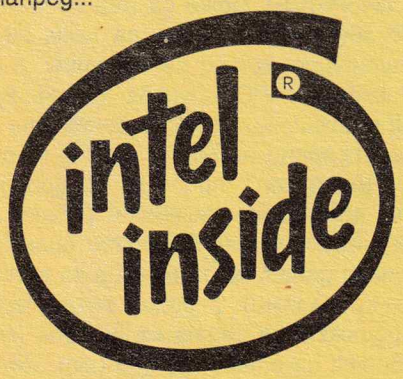
Хакерът на Al-Jazeera ще джазира 1000 часа!

Както преди няколко месеца ви информирахме, млад хакер прецака сайта на Ал Джазира и хвърли телевизията в джаза точно по време на войната в залива. 24 годишният престъпник от Калифорния беше признат за виновен от щатския съд. Присъдата за нанасяне на щети върху арабската информационна телевизия, бе три години изпитателен срок, 1000 часа обществено полезен труд и неустойка в размер на $1500. Това се нарича работеща съдебна система...

HAPPY B-DAY

x86 на Intel – 25 години по-късно

Този месец се навършват 25 години от премиерата на x86 процесорите. Прародителят на съвременните творения на Intel, базираният на чипсета x86 4,75MHz 8086, е бил представен за първи път на 9 юни 1978-ма. Засега прословутата компания е продала над 1 милиард от x86 процесорите си, като това е една наистина внушителна за други фирми цифра. Най-последната им рожба, 3.06GHz Pentium 4, е около 600 пъти по-бърз от баща си 8086. Дано прогресът върви с тези темпове и занапред...



BG.NET

Нова тестова IRC мрежа на UniBG

След 3 годишен сън от UniBG най-накрая се намериха хора, които да модернизират технически IRC мрежата. Дългоочакваното преминаване от старата хибридска серия 6, към новата 7, която все още е бета, може скоро да стане факт. Затова разработчиците на УниБГ създадоха тестова мрежа, на която можете да се насладите – хибрид 7, заедно с все още бета варианта на хибрид сървисес 2 (1.9.0rc2). Тестовата мрежа може да бъде достигната чрез следните сървъри:

Сървър	Портове
marla.ludost.net	6667,9000
irc.otel.net	10000
217.9.224.14	6667

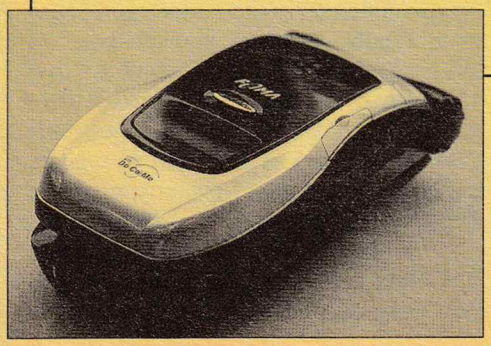
SCIENCE.COM

Нови наркотици!

Чрез модификация на прост човешки ензим учени изобретиха нов наркотик. Неговият ефект е по-скоро антинаркотичен, защото той блокира ефектите на кокаина. Известно е, че белият прах освобождава допамин, който стимулира центровете за удоволствие и възнаграждение. Новото лекарство може да се използва в спешната медицина, за да намалява интоксикацията на пациентите, а освен това може да помогне и на кокаиновите наркомани да се откажат от дрогата.

DoCoMo ще пуска бензинов GSM до 2005 г.

NTT DoCoMo Inc обяви, че смята скоро да пуска мобилен телефон, който да ползва бензинова батерия. Това ще позволи доста по-продължително време за разговори, видеоконференции и др.. Естествено, новото устройство ще използва само високоскоростните 3G мрежи, които вече се въвеждат успешно в западния свят. Услугите на DoCoMo в Китай са доста качествени, като единственото оплакване от клиентите, са слабите батерии на устройствата, който падат бързо при видео конференции. Точно за тази цел те пускат и новите батерии, които се очакват на пазара към края на 2004.

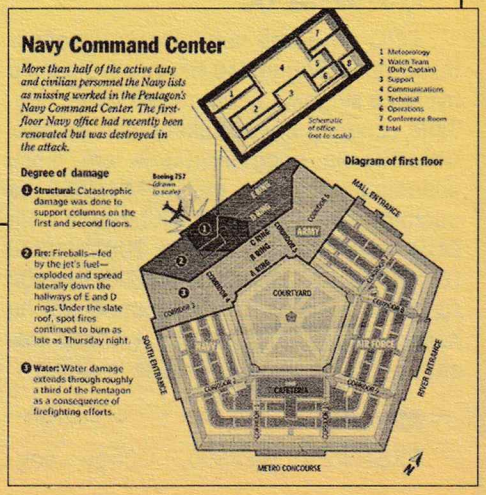


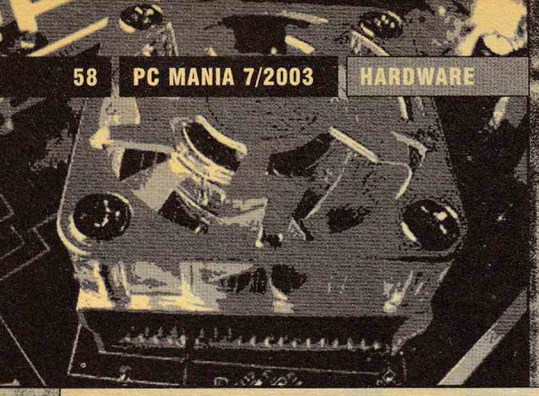
GPS-и ще помагат на слепите

Европейската космическа организация в момента тества базирана на GPS навигационна система за слепи хора. Специалните устройства, наречени "Tormes", бяха показани за първи път в Мадрид, в началото на юни. Те тежат под килограм и имат собствена брайлова клавиатура и гласов синтезатор. Той следи информацията от сателита и дава гласови напътствия на слепия. В софтуера на Тормес има карти от всички точки на света и със сигурност за в бъдеще тези устройства ще станат неизменни помощници на незрящите.

Пентагонът ще ползва новия мрежов протокол IPv6

Според последни данни американските военни планират да свържат всичките си свръхмодерни военни машини, сензорни системи, компютри и техники към нова подобрена Интернет мрежа. За целта група учени разработват нови протоколи, които да свършат работата. Според отговарящи за мрежовата система кадри в Пентагона нормалните мрежи и интернет връзки доста спъват военното планиране. Новите технологии трябва да са завършени до 2008-ма и евентуално след това да бъдат въведени сред масовите потребите.





Магистрали на 200MHz, част 1:

Intel с DualDDR400

Pentium4/800QPB

Intel въведоха последните промени на P4 чиповете си, произвеждани по 0.13-um технология – пуснаха модел на 3GHz със системна шина, работеща на 200MHz (800 ефективни – Quad Pumped Bus) и HyperThreading технология (каквато досега имаха само Xeon процесорите и 3GHz моделът със 133MHz/533 шина) – за софтуера единственият физически процесор на системата изглежда като два. Изпълнителните звена си остават същият брой, но "вторият процесор" се явява един вид подкана за операционната система и приложенията да впрегнат в работа неизползваните (за операции в "първия") в момента звена (вж. PCMania 1/2003). Благодарение на HT (HyperThreading) в общия случай производителността се покачва с около 10%.

Около месец след излизането на 3GHz процесора с 200MHz шина бяха пуснати и неговите по-малки събратя 2.4GHz, 2.6GHz, 2.8GHz – всички те също с 200MHz/800 шина и HT. При предишните P4 процесори с подобни честоти (под 3GHz), използващи 133MHz/533 и 100MHz/400 шини, HT не е активирана.

Естествено, най-интригуващ измежду новите 200MHz процесори е 2.4GHz моделът – множителят му е най-малък, следователно има най-голям потенциал за overclock-ване (стига да разполагате с хубави памет, радиатор/вентилатор и добра дънна платка). Новата по-бързата шина изисква и нови чипсети. Да видим и тях:

i845PE/GE OC

Това не е нов чипсет, но находчивите производители на дънни платки пуснаха модели, които чрез overclock-ване (според спецификациите на Intel максимално поддържаните от тези чипсети честоти са 133MHz/533 на системната шина и 166MHz/333 на DDR паметта) постигат 200MHz/800 (6.4GB/s) на шината и 200MHz/400 (3.2GB/s – едноканален контролер) на паметта. И на българския пазар могат да се намерят такива платки –

Albatron

PX845PEV REV800. Освен поддръжката на най-новите процесори дъното на Albatron предоставя и всички необходими настройки за overclock – шини до 248MHz/~1000, промяна на напреженията на процесора, паметта и AGP слота, фиксиране на AGP и PCI честотите (66MHz и 33MHz както са по стандарт) независимо от процесорната шина, избор на множители за DDR паметта и AGP шината. Улеснение за overclock-ващите е и функцията "Watch Dog Timer" (името не е най-подходящото, защото watchdog таймерите в компютрите служат и за други неща). Ако сте прекалили с overclock-а (т.е. компютърът не е успял да boot-не) няма нужда да отваряте кутията, да превключвате "Clear CMOS" джъмпера и т.н. – благодарение на тази функция неуспешният boot се отчита при следващото рестартиране и настройките автоматично се връщат на "default". Предимство на Albatron PX845PEV е и охлаждането на северния мост – радиатор с удобно закрепване (т.е., въпреки че е малко вероятно да е необходимо, все пак можете лесно да го смените с по-голям) и без вентилатор – няма шум, по-малко части за разваляне, запрашване и т.н.

Приятна изненада за хората, чиито кутии са с PowerLED кабелче, "широко" три пина, е кабелчето-преходник 3->2 пина, който влиза в окомплектовката. Вярно е, че проблемът с различните размери на кабелчето и на извода на дъното има и друго (по-удобно) решение – просто дъното да има два извода – двупинов и трипинов (например MSI K7N2G). Но и кабелче-преходник е достатъчно при толкова много други дъна, които имат само един от двата варианта и не предлагат решение за останалите потребители.

Недостатък на PX845PEV:800 е изпълнението на звуковата подсистема. Използва се вграденият в ICH4 AC-97 2.2 контролер заедно с разпространения Realtek ALC650 кодек. Поддържа се 5+1 канален звук. Всичко това е много добре, но за съжаление на задния панел са сложени само три стерео конектора, а и никъде на дъното не са изведени пинове за допълнителните два. Резултатът е, че или можете да използвате 5+1 колонки, или 4+1 и микрофон, или 2+1 и микрофон и Line-in (например за TV/FM-tuner), но не можете едновременно да включите и 4+1 колонки и Line-in или пък и 5+1 и каквото и да било друго. Също така според книжката на дъното, ако използвате 200MHz/800 шина или близка до нея поради проблеми в ICH4 (южния мост за i845PE/GE), може да има проблеми със звука или въобще да няма звук. Решението, което се предлага, е да се използва PCI звукова карта. Все пак е похвално, че потребителите са предупредени на видно място за този "възможен" проблем. В добавка към нелошото упътване идват 24 месеца гаранция (повечето производители дават по 12 месеца за дънните си платки) и добра техническа поддръжка от сайта на Albatron (отговарят на email-и до ден два). Цената на дъното е около 100$ и това е може би най-евтиното дъно на пазара, което гарантирано поддържа процесорите с 200MHz/800 шина.

i865P

Най-малкият от новите чипсети на Intel всъщност поддържа само старите 100MHz (3.2GB/s) и 133MHz (4.2GB/s) шини. Нововъведенията при него въпреки това са доста – AGP8x (2.1GB/s) порт (поддържат се и AGP4x видеоплатки); нов и южен мост ICH5/R; CSA (Communication Streaming Architecture) порт със скорост 266MB/s, към който да се свърже мрежов контролер за Gigabit Ethernet (10/100/1000Mbps); двуканален контролер за DDR паметта (трябва да се слагат по два модула памет – както при nForce2) – с DDR266 се получават 4.2GB/s (2x2.1), а с DDR333 – 5.4GB/s (2x2.7).

Дънни платки, базирани на по-стари чипсети също предлагат вградени Gigabit Ethernet контролери, но те използват PCI шина, която е само 133MB/s и се споделя с други устройства. 266MB/s, които предоставя CSA (и то само за Ethernet) съвпадат с теоретичния максимум от 2x125MB/s (удвояване при двупосочен full duplex трансфер) на Gigabit Ethernet интерфейса. Засега само Intel предлагат CSA контролери и те

са по-скъпи от конкурентните PCI чипове.

Двуканалният DDR контролер е основното подобрение в i865/875 сериите. Най-накрая скоростта на процесорната шина и на RAM паметта при не-Rambus P4 чипсетите се изравни. Повишението в производителността между i845PE и i865P (т.е. между едноканална и двуканална памет) е около 15%.

i865PE

Същият чипсет като i865P, само че в допълнение, поддържа официално (не чрез overclock) 200MHz (6.4GB/s) шина и DDR400 памет (двуканален контролер, 2x3.2GB/s). Пропускателният капацитет на процесорната шина и на паметта отново са равни (6.4GB/s) и двете шини работят на една и съща честота (200MHz), което води до минимални закъснения (за разлика от случаите, когато честотите им са различни – например ако процесорната шина работи на 133MHz/533 = 4.2GB/s, а паметта на 166MHz/DDR333 = 5.4GB/s). Повишението в производителността между i865P и i865PE (т.е. при преминаването от 133MHz/533 на 200MHz/800 шина) е около 20%.

Според слуховете поради популярността на overclock-натите i845PE решения Intel обмислят да пуснат официален чипсет с подобни характеристики – i865L, който да има всички подобрения на i865PE с тази разлика, че ще използва едноканален контролер на паметта (като i845PE).

Дънни платки с i865PE от известно време се продават масово. Но една от първите, които идват с вграден 7+1 (предни лява/дясна, централна, странични лява/дясна, задни лява/дясна колонки + subwoofer) хардуерен звуков контролер (VIA Envy VT1720, поддържа 24bit/96kHz !) е Albatron PX865PE Pro II.

i865G

Същият чипсет като i865PE, но с вграден видеоускорител "Intel Extreme Graphics 2". Както и предишния чипсет на Intel с вградена графика (i845GE) – i865G поддържа двумониторна работа и изход към телевизор (чрез платка, слагаща се в AGP слота или чрез конектори на дъното), графичното му ядро работи на 266MHz и поддържа DirectX6. i865G запазва външния AGP8x слот и ако вграденото видео е недостатъчно, може да се сложи друга видеокарта. В ядрото са въведени някои подобрения (включително AGP8x най-вероятно) и производителността му се е покачила с около 15% (спрямо i845GE, но не трябва да забравяме, че i865G има двуканален контролер на паметта, а пропускателният капацитет е доста важен за 3D графиката). За всякаква употреба освен игри и 3D-приложения при дъно с i865G външните видеокарти стават излишни. RAMDAC-ът на i865G поддържа 1600x1200 при 85Hz, което е достатъчно дори за 21" монитори. 3D производителността е между 1/3 и 1/5 от тази на GF4MX440.

i875P

Същият чипсет като i865PE, но с подходящи добавки за ранга му на продукт за работни станции и малки еднопроцесорни сървъри. Поддържа до 4GB памет както и чипсетите от i865 серията. За разлика от тях поддържа модули с корекция на грешките (ECC). При работа с 200MHz/800 процесор и DDR400 памет (синхронен режим – еднакви тактови честоти) освен минималните забавяния i875P включва PAT (Performance Acceleration Technology) – малки хитринки, приложени от Intel, така че достъпът до паметта да се ускори още повече (подобно на Super Bypass режима на AMD750 или на подобренията в KT400A спрямо KT400). Благодарение на PAT производителността се увеличава с около 5% (спрямо i865PE/G).

Тези 5% обаче не се предвидени за обикновените потребители. Платките с i875P се очаква да са доста повече от 5% по-скъпи от тези с i865PE.

Може да се каже, че краят на епохата Rambus дойде. Последният бастион на този тип памет беше i850E, чийто наследник се явява Dual-DDR400 чипсет в лицето на i875P. Опитите на SiS с Rambus паметта учудващо дадоха резултат – ABIT пуснаха платка с SiS R658 (двуканален Rambus PC1066, 4.2GB/s). Тя вече не се произвежда. Съмнително е доколко съдбата на втория (и все още недовършен) SiS Rambus чипсет (R659, четириканален, PC1200, 9.6GB/s) ще бъде по-различна. ASUS и Samsung обявиха, че може да го подкрепят (с дъно и модули памет), но при близо тройно по-високите цени на RDRAM (и то без да увеличи производителността) едва ли ще има много купувачи. Затова – ако имате някакви модули Rambus памет, дъна с i850E, i850 или недай си Боже i820 (слабо казано най-неудачният чипсет, произвеждан някога от Intel; за P-II и P3), продавайте веднага...

ICH5/R

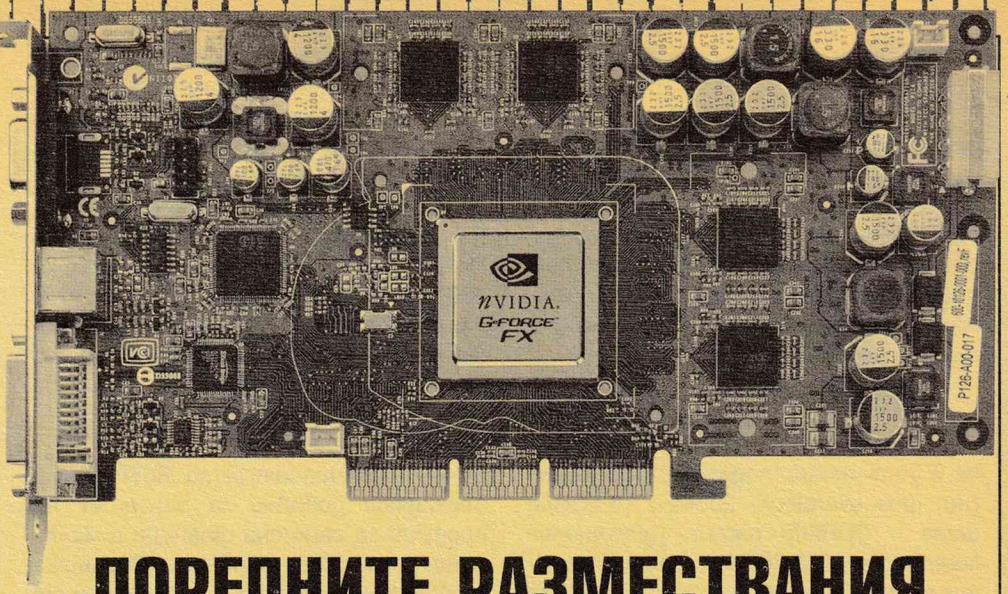
Южният мост, съпровождащ i865/i875, може да се похвали с няколко нововъведения: 8 броя USB2.0 порта (вместо 6-те в ICH4); AC'97 версия 2.3 (2.2 в ICH4), очакват се новите 2.3 кодеци (Analog Devices, Realtek ALC655 и др.), които поддържат разпознаване на конекторите (т.е. независимо в кой аудиокуплунг пъхнете слушалките/колонките/микрофона кодекът установява какво е пъхнато и пренасочва съответните сигнали); ACPI 2.0; SMLink; освен досегашните два канала UltraATA/100 (за до 4 устройства IDE/ATAPI общо) – добавени са два SerialATA/150 канала (всеки SerialATA канали е за по 1 устройство). Досега за SerialATA се слагаха PCI контролери (Promise и др.), които бяха ограничени до споделените 133MB/s на PCI шината, а всеки SerialATA порт теоретично може самостоятелно да направи 150MB/s трансфер. Затова по принцип потенциалът на SerialATA не може да се използва напълно, ако портовете не са вградени в чипсета (където да не са ограничени от PCI шината). За съжаление i865/i875 все още използват за връзка между северния и южния мост Hub Link със скорост 266MB/s (като добрия стар i810). Тази връзка не е достатъчна дори само за вградените SerialATA портове (2x150MB/s), да не говорим, че се споделя с UltraATA, USB2.0 (60MB/s) и т.н. За разлика от Intel останалите производители на чипсети отдавна използват по-бързи връзки (VIA – 533MB/s, ALi и Nvidia – 800MB/s, SiS – 1GB/s).

nForce2 MCP-T поддържа "DualLAN", т.е. има два вградени мрежови контролера. Макар и да не се рекламира от Intel подобна функционалност се получава и от i865/i875 – северният мост предоставя CSA порт за един 10/100/1000 Ethernet, а южният мост – стандартен втори 10/100 контролер.

ICH5R е по-различен от ICH5 (и с 2$ по-скъп) с това, че добавя поддръжка за RAID ниво 0 на двата SerialATA порта. Вероятно в бъдеще чрез ъпгрейд на BIOS-ите ще се предложат ниво 1 и JBOD, а в ICH6 (4 броя SerialATA портове) можем да очакваме нива 0+1 и при повечко късмет – 5.

Стоян Спахиев

софсправка®
НАЦИОНАЛНА ИНФОРМАЦИОННА СИСТЕМА
www.sofspravka.com
ИНФОРМАЦИОНЕН ГЛАСОВ ПОРТАЛ 988 40 40
0 900 12 900



ПОРЕДНИТЕ РАЗМЕСТВАНИЯ ПРИ ГРАФИЧНИТЕ УСКОРИТЕЛИ

Matrox

Миналата година по това време от Matrox обявиха Parhelia. Тази видеокарта трябваше да предоставя не само най-качествената картина, но и най-добрата до момента производителност. Ядрото на Parhelia бе 512-битово (Nvidia и ATI използват 256-битови), шината ѝ за достъп до паметта беше 256-битова (два пъти по-голяма от тогавашните конкуренти), обемът на паметта също беше огромен за времето си – 256MB, тогава се използваше все още актуалният AGP4x интерфейс. Въпреки това производителността на Parhelia не беше достатъчна, за да изпревари GF4Ti4600. Parhelia с 256MB памет струва около 600$ и този факт отблъсна и последните все още заинтересовани геймъри. Продуктът остана интересен само за тези, които търсят възможно най-добрата картина и могат да се възползват от поддръжката на 10-битов цвят, както и от все още уникалната възможност за автономното управление на 3 видеоизхода (за 3 монитора, "TripleHead", "Surround Gaming"). По-късно се появи Parhelia 128MB, но цената ѝ остана доста висока – 325$.

Сега Matrox обявиха видеокарти, базирани на Parhelia, с по-поносими цени. За съжаление те използват орязан вариант на чипа: DirectX8-съвместимостта и 10-битовия цвят са запазени, ядрото е 256-битово (вместо 512), шината за достъп до паметта е 128-битова (вместо 256), използват се 64MB памет (вместо 256MB или 128MB). Единственото нововъведение спрямо Parhelia е поддръжката на AGP8x интерфейс. Дотук нищо впечатляващо. Новите платки се числят към "Millenium"-серията. Millenium P750 запазва TripleHead възможностите на Parhelia, докато в P650 и те липсват (P650 все пак работи завидно добре с два монитора). Очаква се цената на P750 да бъде около 235$, а на P650 ~170$. Производителността им ще бъде по-малка от GF4Ti4200, но P750 е единственият видеоускорител, предоставящ три видео изхода за по-малко от 250$. P650 за разлика от P750 не изглежда толкова атрактивно – поевтин е с петдесетина долара, но за същите пари можете да си купите GF4Ti4800, а ако държите на Matrox-качество, е по-добре да вземете Millenium G550 (макар и със значително по-слаби 3D-способности) за около 130$.

Конкуренти на Matrox P750 от гледна точка на многомониторната поддръжка (повече от 2 монитора) са: Nvidia Quadro4 NVS400, представляващ PCI платка с два чипа, базирани на GF4MX, която поддържа общо до 4 монитора; и Appian Rushmore, който е PCI платка, използваща два ATI Radeon VE чипа, също до 4 монитора общо. Макар и да поддържат с 1 монитор повече, решенията, базирани на Nvidia и ATI чипове, не са толкова гъвкави, колкото тези на Matrox. Не бива да забравяме, че докато NVS400/Rushmore използват по два видео процесора P750/Parhelia използва само един, което улеснява разработката на платките и драйверите. Може би затова Triple Head/SurroundGaming и драйверите на Matrox предлагат повече функции и поддържат повече приложения. Освен това GF4MX (нищо, че е в Quadro-изпълнение) и RadeonVE не се отличават със своята производителност. P750 е по-бърз дори при 3D графиката, а и за разлика от тях поддържа DirectX8.

Creative/3D Labs

Горе-долу по същото време, по което бе обявен Parhelia, 3DLabs анонсираха и видеопроцесора P10. Впоследствие 3DLabs изкараха няколко професионални видеокарти Wildcat VP, базирани на него (включително модел с 512MB памет – VP990Pro). Наскоро Creative, които са собственик на 3DLabs, обявиха "Graphics Blaster Picture Perfect" (GBPP). Той използва орязан вариант на P10 – P9. Поддържа DirectX8 и двумониторна работа, но за разлика от P10 е 128-битов, има 350MHz RAMDAC (вместо 370MHz, но въпреки това достатъчен за 1600x1200@85Hz) и 64MB памет. Фактът, че е стара разработка, оправдава поддръжката на най-много AGP4x. Докато това не е толкова фатално, тъй като все още предимствата на AGP8x рядко си проличават на практика, то липсата на TV-Out от какъвто и да било тип е абсолютно неприемлива в наши дни. Особено за продукт с цена 170$, насочен към домашните потребители.

Creative донякъде се отсрамват с окомплектования нелош софтуерен пакет, какъвто е характерен за повечето им продукти. По производителност Picture Perfect не може да се сравнява с GF4Ti4800 (същата цена), липсват му и някакви уникални способности (като тримониторната поддръжка на P750). Очевидно силата му не е нито в 2D нито в 3D графиката и при липсата на по-добра идея Creative го обявяват за перфектния избор на "фотографите любители, редактиращи мулти-мегапикселните снимки от новите цифрови фотоапарати". Вероятно при такава употреба GBPP е не по-бавен от GF4Ti или някой Radeon, но ако на фотографа му се доиграе нещо или реши да пробва 3DStudio, ще му се приска да не е си похарчил 170-те долара за Picture Perfect.

GeforceFX 5600

Малко преди GF-FX5600Ultra платките да се появят по магазините nVidia направиха последни промени на спецификациите – NV31 (кодовото име на чипа в GF-FX5600) ще бъде в нов Flip-Chip корпус, а тактовите честоти и на чипа и на паметта ще бъдат повишени от 350MHz на 400MHz (съответно за паметта ефективни 800MHz). Преди този своеобразен "ъпгрейд" Radeon9600Pro изпреварваше FX5600Ultra без проб-

леми, но сега местата им се разменят и FX5600Ultra излиза начело. Явно NV31 се спогажда добре с производствените мощности TSMC (тайванските фабрики, където се произвеждат повечето видеочипове) и Nvidia са решили да се възползват и вместо да смъкнат цените, повишиха производителността. За съжаление изглежда, че обикновените "не-Ultra" FX5600 ще си останат на старите тактови честоти (325MHz на чипа, 275MHz/ ефективни, 550 на паметта).

Доста производители на видеокарти (ASUS, ABIT, Chaintech и др.) обявиха модели с по 256MB памет както с FX5600 така и с FX5600Ultra. NV31 ще се изявява и като чип за работни станции – под формата на QuadroFX500.

ATI Radeon 9800Pro 256MB

Малко преди да бъде обявен NV35 – чипът, който се очаква да върне първенството в ръцете на nVidia – ATI добавиха леко напудрен вариант на добрия (без "стар", защото е само на един месец) Radeon 9800Pro. Използва се същият R350 чип, дори работи на същата тактова честота. Единствената разлика е в използваната RAM памет – 256MB DDR-II в новия вариант, 128MB DDR – в предишния. Сама по себе си употребата на DDR-II не води до по-добра производителност (ако не отчитаме по-големия потенциал за overclock) в сравнение с DDR и ATI. По-скоро целят кутиите на продукта им да са по-атрактивни ("две е повече от едно"). Увеличаването на обема от 128MB до 256MB не е наложително за настоящите игри и дори заради утежняването на процеса на адресиране би могло да се получи забавяне. Това е избегнато и дори в някои случаи се наблюдава минимално повишение на производителността. То се дължи на увеличената тактова честота на паметта – 350MHz (ефективни 700) за 256MB варианта срещу 340MHz (ефективни 680) за 128MB варианта.

Цената на 256MB Radeon9800Pro е над 500$, 50$-до-100$ повече от 128MB платките със същия чип. Определено не си струва да се купува 256MB моделът, освен ако разликата не спадне до 10-20.

GeForceFX 5900 (NV35)

С NV35 nVidia постигат това, което се очакваше от FX5800 – поредният рекордьор по визуални ефекти и производителност. Докато по отношение на ефектите и Radeon 9800 има с какво да се отличи, то безспорният лидер в скоростта е NV35. Чипът се произвежда по 0.13-ит технология като NV30 (FX5800) и е наследил повечето негови черти – DirectX9-съвместимо CineFX ядро, AGP8x и т.н. NV35 доразвива и подобренията на Z-буфера и компресиращите алгоритми, въведени с NV31 (FX5600).

Основните предимства на NV35 спрямо NV30 са две – шината за достъп до паметта при NV35 е с удвоена ширина (256-bit вместо 128-bit), което съществено повишава производителността, особено с активирани FSAA (Full Screen Anti-Aliasing), AF (Anisotropic Filtering) и при високите разделителни способности. А точно това са режимите, в които бихте искали да играете. Щом сте отделили над 200$ за видеоускорител, всички повишаващи качеството на картината глезотийки трябва да бъдат активирани. Второто (не по-малко съществено) предимство е опростената охлаждаща система. FX5900Ultra работи на по-малка тактова честота (спрямо FX5800Ultra), а и при разработката му е обърнато повече внимание на консумираната енергия и топлоотдаването (може да се каже, че са заимствани някои неща и от FX5600Go). Затова NV35 платките се охлаждат с по-обикновени радиатор+вентилатор, а не с FX Flow (на диска към списанието можете да видите едно клипче, в което част от ръководния състав на nVidia си прави майтап с възможните употреби на FX5800Ultra като косачка, сешоар и др.). Изискването за допълнително захранване през конектор за твърд диск си остава в сила и за NV35.

С обявяването на FX5900 nVidia пуснаха и нова версия на драйверите си – DetonatorFX. В нея са оправени визуалните дефекти при всички Anisotropic Filtering режими.

NV35 въвежда и няколко нови "технологии" – Intellisample HCT, UltraShadow, CineFX 2.0. Компресиращите алгоритми работят в съотношение до 4:1, но благодарение на HCT в NV35 максималната компресия се достига в 50% повече случаи, отколкото с NV30. UltraShadow е поредният начин да се спести на GPU-то излишната работа – като не се изчислява сянката, която хвърлят обектите върху области, които не биха могли да бъдат засенчени. В NV35 CineFX е вече с номер 2.0 и изпълнява два пъти повече DX9-shader операции на такт спрямо NV30 (четири пъти повече спрямо NV31/NV34).

В DirectX9 спецификацията са предвидени два режима на цветова прецизност – пълна (4 цвята по 24bit всеки) и частична (4x16bit). Продуктите на ATI поддържат и двата режима, а тези на nVidia – не поддържат 4x24bit. ATI изтъкват този факт и казват "nVidia няма пълна цветова прецизност, не изпълнява изцяло DX9", но пропускат да отбележат, че nVidia прилагат друга спецификация – IEEE754 и когато приложението използва пълна прецизност вместо 4x24bit NV3x работят в 4x32bit режим.

NV35 ще се предлага в три варианта платки: GeforceFX5900 Ultra (цена около 500$), FX5900 (~400$), FX5900 Value (~300$). Ultra платките ще бъдат с 256MB DDR памет, работеща на 425MHz (ефективни 850) и чип, работещ на 450MHz. Честотите са по-ниски в сравнение с FX5800Ultra (128MB DDR-II 500MHz памет и 500MHz чип), но тъй като шината за достъп до паметта е два пъти по-широка при NV35, пропускателният му капацитет е доста по-голям (27GB/s срещу 16GB/s при NV30). Това също така компенсира и 50MHz по-ниската честота на чипа, а използването на обикновена DDR вместо DDR-II памет води само до по-ниски цени.

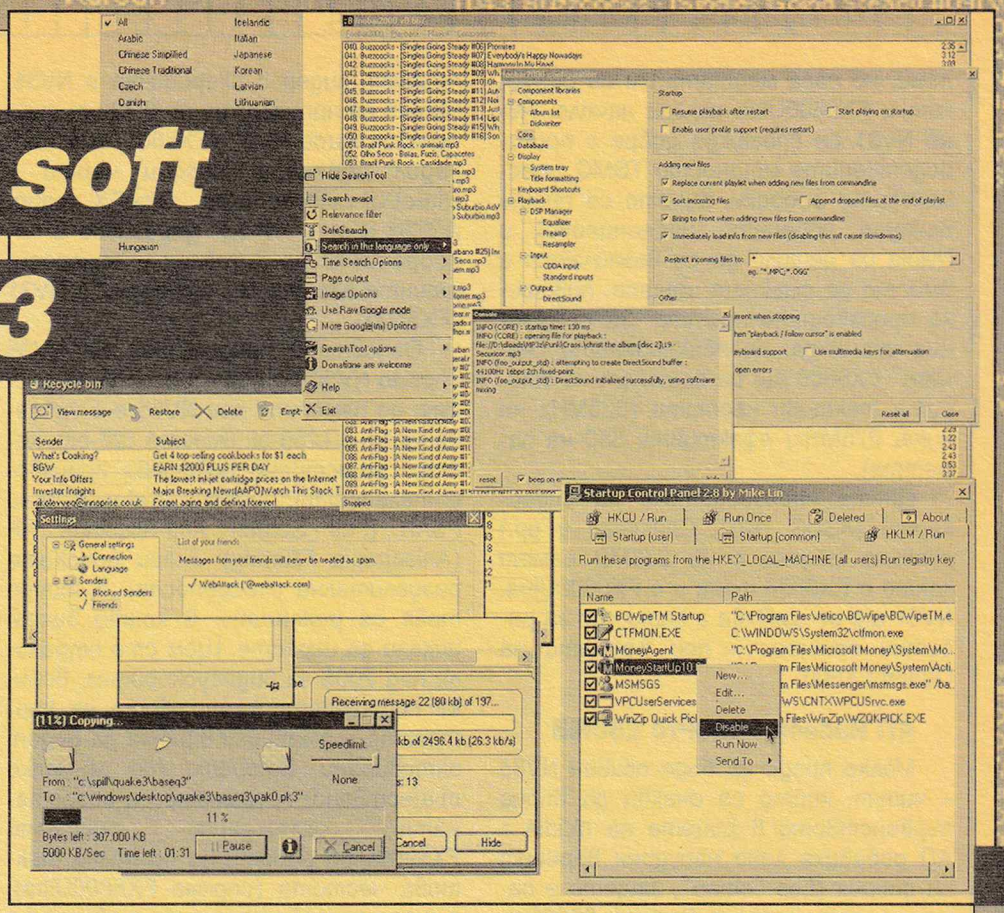
Вариантът FX5900 (нито Ultra нито Value) се очаква да бъде с тактови честоти 425MHz и на чипа и на паметта. Обемът на паметта ще бъде 128MB. Value вариантът се очаква да бъде с тактови честоти 400MHz и на чипа и на паметта, също с обем 128MB.

Все още не са обявени, но можем да очакваме следните професионални превъплъщения на FX-серията: QuadroFX3000, базирани на NV35 (FX5900); QuadroFX-NVS, базирани на NV34 (FX5200); QuadroFX500 Go, базирани на NV31 (FX5600 Go), както и nForceFX чипсет с вграден NV34. Така DirectX9 ще се поддържа в цялата продуктова линия на nVidia.

Първото полугодие на 2003-та беше твърде натоварено откъм анонси на нови видео ускорители. Дистрибуторите и производителите на платки не успяват да си пласират продукцията преди да се е появил следващият модел. Затова FX5900Ultra едва ли ще може да се намери по магазините преди края на юни (дотогава трябва да са се продали FX5800 платките), когато се очаква и официално потвърждение за съществуването на FX5900 и FX5900 Value. Подобна е и ситуацията при ATI – заради непласираните R9500/Pro/R9700/Pro все още е почти невъзможно да се намерят R9600/Pro или не-Pro R9800.

Стоян Спахиев

best free soft юни 2003



TOTAL COPY VER. 1.1
http://ranvik.net/totalcopy

Програмката е простичко допълнение към Windows, с помощта на което операцията Copy става песен. Интегрира се на десния клик на мишката, както и при драгване на фолдери и/или файлове локално или през мрежа. В нея има включени пауза и продължаване на копирането, ограничение за максимална скорост на копиране (полезно е, ако ресурсите на PC-то са необходими за друг по-тежък task), опция за автоматично спиране при грешка и продължаване при отстраняването ѝ. Включени са дори функции за продължаване при прекъсване на тока или друг вид изключване на компютъра, показване на скоростта на копиране, процентите свършена работа, оставащите KB за копиране. Като за финал само ще кажа, че обикновеното копиране не се модифицира, но с Total Copy версия 1.1 е с 10% по-бързо при локален диск и до 5% при копиране през мрежа. Ако не искате да минете на Total Commander (който има голяма част от тези функции), поне си инсталирайте Total Copy 1.1.

FOOBAR2000 VER. 0.067
http://foobar2000.hydrogenaudio.org

Ако си падате минималист и/или сте с по-слабо PC, това е вашият аудио плейър. Голям е 1 MB, има всичко, което е нужно - просвирва всички познати аудио формати, има вграден еквалайзер, DSP, премодулатор на звук, ресемплер, поддръжка на CDDA, FLAC, TFMX, OGG, поддържа четене на музика от .zip архиви, може да рипва CD във .wav и всичко останало, за което се сетите. Но не това е цялата сила на FooBar. Той става достоен заместител на WinAmp & Co, чак след като инсталирате плъгините. На CD-то към списанието съм подбрал петдесетте най-добри такива. Ако не друго, поне го пробвайте. Няма да съжалявате.

GGSEARCH 3.6.0.2
http://www.frysianfools.com/ggsearch

Ако сте фен на www.google.com, не може да не станете почитател на ggsearch. Той напомня много на googletoolbar, но е абсолютно отделена от експлорера. Освен това е много по-богат като настройки и функции. Например търсите картинка за wallpaper на NoNamE: TheGame. Десен клик на иконата ggsearch, указвате, че търсите картинка, добавяте, че искате тя да е за уолпейпър, да е във всякакъв цветови модел (демек да е черно-бяла, сива или пълноцветна), указвате дали/или да е .jpg и .gif, написвате "NoNamE: TheGame" барабар с кавичките и както казват италианците: Pronto! А сега си представете, ако това трябваше да го направите на www.google.com или с google toolbar...

SPAMIHILATOR 0.9.6
http://www.spamihilator.com

Лятото освен с жегите, внезапните проливни дъждове и разголените красавици по улиците е известно и с нарастването на количеството спам (ненужни имейли във вашия Inbox). Има много програми за борба с тази напаст. Най-добрата и, разбира се, абсолютно безплатна програма е Spamihilator. Тя е филтрираща и работи с всички e-mail програми. Стартира се като POP сървър между пощенските клиент и сървър и работи по собствен механизъм за почистване на вашата поща. Настройва се автоматично към mail клиента, лесно и бързо указва кои писма да не закача. Готин интерфейс и е само 658 KB.

STARTUP CONTROL PANEL 2.8
http://www.mlin.net/StartupCPL.shtml

За да се спре досаден процес, който се пуска при стартиране на PC-то в по-новите версии на Window$ (XP, 2K, Longhorn), се налага да се направят доста мъчителни операции, да се рови по регистрите, да се спират и пускат services и тн. тн. тн. След като инсталирате това утилче, забравяте за тези, меко казано, дивотии. При всички останали контролни панели се появява още един с името Startup. От него с един клик махате каквото ви пречи и след един LogOff или Restart забравяте за досадното налепче.

CD MANIPULATOR 2.69
http://www.storeroom.info/cdm

Напълно безплатна програма за анализиране на sub channel, мастериране, запис и дубликиране на CD, четене на имиджи на компакт дискове. Върши добра работа, малка е и е безплатна. Проблем е, че хелпът ѝ е на йероглифи и за съжаление не разбрах как да презапиша Diablo II, така че да се мине cd check с нея. Но за това си има Alcohol 120%, която пък е платена и стрива много пари...

Всичко това го има на втория диск към настоящия брой.

P.S. Apollo Player има нова версия 3.7ug, а към него намерихме и приятни 2 плъгина - Compressor and Wilder и Snibach mpg123.

-:pc:mania:yellow:pages:team:-

Atari a.k.a. Infogrames

Новите стари успехи

В началото на май един от най-големите издатели на електронни игри в света, компанията Infogrames, смени името си на Atari. Това се случи след безброй съобщения за финансови сътресения и неблагоприятни изгледи за бъдещето на фирмата, притежаваща една трета от лицензите за най-популярните заглавия в света. Защо Atari, биха попитали някои?

Atari са легенда. Те са не просто пионерът в областта на видео забавлението, но и фирма с романтичен дух от времената, когато парите не са били всичко, а всяка игра се е превръщала в хит (микрохит в сравнение с днес), разтрисащ съзнанието на малцината щастливци да се докоснат до технологиите от следващо поколение в 70-те – компютрите.

Корпоративните драми не интересуват децата. За тях е все едно дали Infogrames ще се казва Atari или "Старата къща на баба ми", стига фирмата да издава игри като Enter the Matrix. Това именно е последният голям хит на фирмата, създадена преди 20 години във Франция от Брюно Бонел и Кристоф Сапе. Хит, от който тя се нуждае спешно, за да продължи да съществува. Ясно и просто.

През далечната 1983 година Infogrames започват с образователната програма "Le Cube Informatique", продадена в тираж от 60 хиляди копия. За да бъде създадена фирмата, са били достатъчни 10 хиляди долара. Първият истински успех, който утвърждава французите като добри търговци на видео забавление, е SimCity. Производството на игри не е тяхната страст – печеленето от тях обаче със сигурност е. През 1989 година, когато дебютира SimCity, на пазара няма друга игра за управление и построяване на град – ето как и SimCity получава правото на първия и става най-продаваният продукт за същата година.

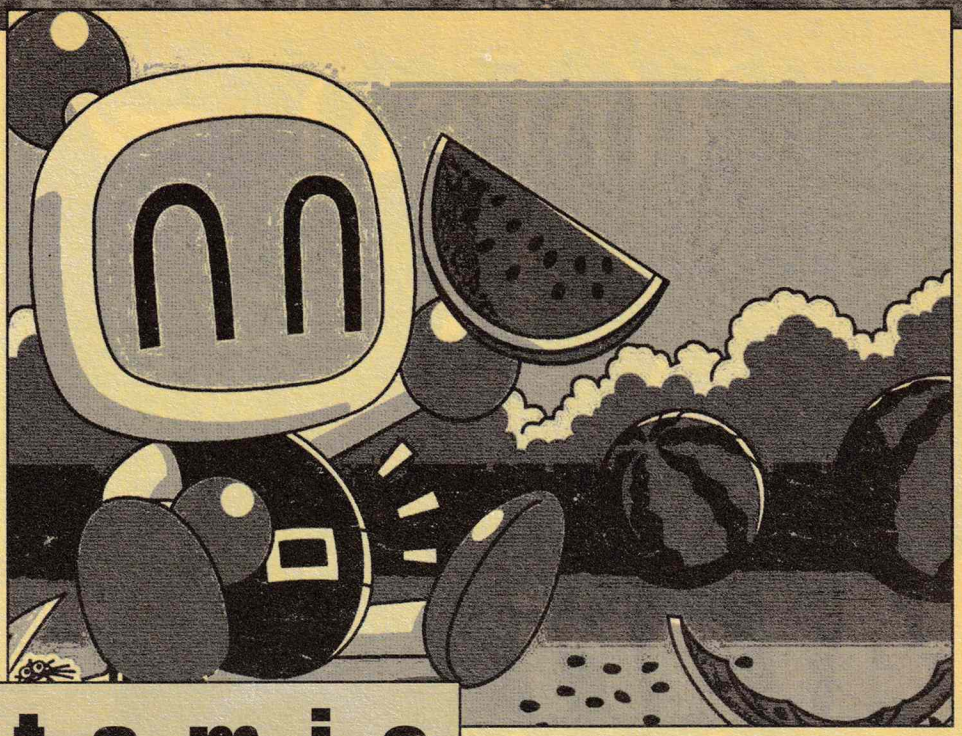
Сред причините за бързото развитие на Infogrames в началото на 90-те години е и разумната платформена политика. Така французите издават заглавия за практически всеки вид кибериграчка, която е достъпна в холовете и детските стаи на заможните западноевропейци. През 1992 година Infogrames обявяват приходи в размер на 77 милиона франка (около 10 милиона долара по тогавашния курс). Върхът на възхода е през 2000-та година, когато приходите възлизат на половин милиард долара, а Infogrames струва 4 милиарда долара за всеки, който желае да я купи. Шефът и един от основателите Брюно Бонел е наричан "френският Бил Гейтс".

Но приказката все някога свършва. Французите станаха световноизвестни в този период най-вече с агресивната си политика по поглъщане на геймърски студия и конкурентни издатели – само за GT Interactive, Hasbro Interactive и Accolade те са похарчили около 300 милиона долара. Освен ценните права за дистрибуция на мегахитове като Alone in the Dark, Civilization, Deer Hunter (уви, наистина мегахит – играта за лов на елени държи дълго време първото място отвъд океана – иди разбирай после реднеците*), Driver, RollerCoaster Tycoon, Test Drive, Unreal Tournament и V-Rally Бонел и компания получават правата върху името Atari, преди това закупено от Hasbro Interactive за 5 милиона долара. А името Atari в този бизнес има същата стойност като името Bugatti в автомобилния – истинска класика, която винаги ще се помни с превъзходни качества.

Названието Atari е японско. Измислено е от Нолан Бушнел и Тед Дабни над дъска за играта "Го" с бира в ръка. "Atari" е с близко значение до европейското "шах". Днес Infogrames ще трябва да обяви шах на кредиторите си, ако иска да оцелее. Как ще го направи? Първата крачка е Enter the Matrix, която е продала до началото на юни 4 милиона копия срещу цена от 50 долара. Невероятният успех на играта с лицензa към супер касовия филм на последните месеци показва вярната посока, в която ще се движи фирмата Atari – продуциране и продажба на ексклузивни заглавия с гарантирани огромни приходи. Следващата крачка се нарича Terminator 3. Дали ще успеят? Със сигурност. След навлизането в нерадостните дни на финансово неблагополучие французите инвестират усилено в развойна дейност. Освен в продуциране и издателска дейност те са пионери в областта на 3D-ефектите. Днес техничес кото им съвършенство е безспорно – бърза справка с Enter the Matrix. Този, който прави големи залози, прибира и големи печалби. Или се оттегля с чест.

Александър Бойчев

** redneck – обидно нарицателно за прост американец*



Atomic Bomberman

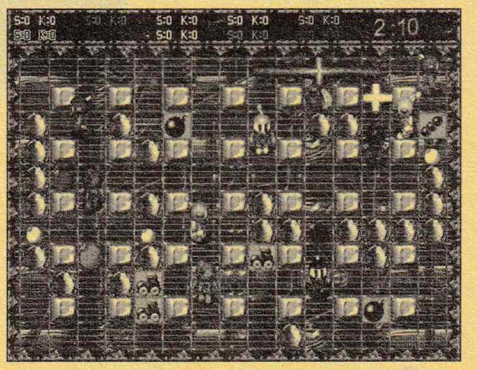
Въпреки че всички фенове на футбола ще запомнят 1996 година с отпадането ни от Европейското първенство независимо от звездното лято '94, за мен събитие със сравнима важност е излизането на нечовешкия хит Atomic Bomberman, написан ексклузивно за Windows 95 и излязъл доста по-късно за различни конзоли.

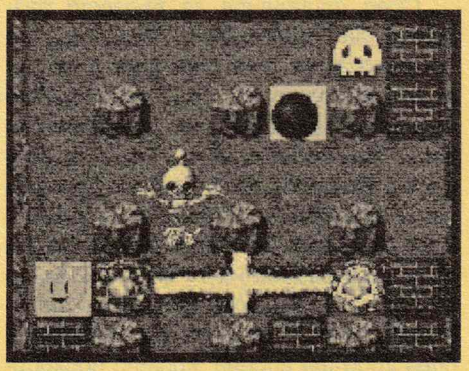
Ако трябва да сме точни, основоположник и идеен баща на Atomic Bomberman е играта от преди около 20 години Dyna Blaster. Целта в нея беше да поставяте бомби из предварително направени нива с тунели и чрез тях да унищожавате минаващите гадове. Графиката ѝ беше адски архаична и не предлагаше нищо ново дори и за тогавашните стандарти. В нея единствените бонификации, с които разполагахме, бяха удължаване на периметъра на бомбата и допълнителни бомби.

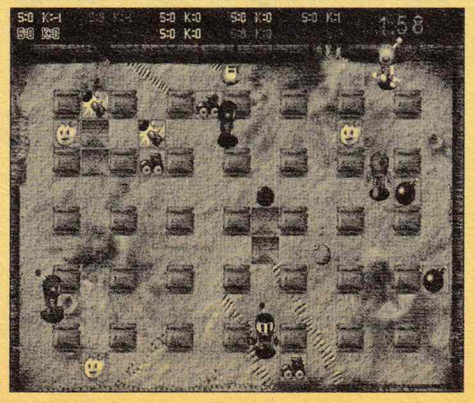
За радост преди 7-8 години Interplay решиха да направят

римейк на тази игра

довели до появата и на множество клонинги (например www.bomberman.info/index.php?link=inbrowsergames, http://bomberman.games-here.com/). Новото творение беше озаглавено Atomic Bomberman, побираше се на апокалиптичните за това време 40 Mb и предлагаше незабравим фън. Графиката беше адски шарена, а човечетата си имаха сенки и бяха озвучени по перфектен за времето си начин. Едно от най-яките неща беше възможността за игра до 10 човека на един компютър. За момент си представете как става това? Имаше и възможност за игра срещу множество компютърни противници, но големият кеф винаги идва срещу живи хора. Противниците в Atomic Bomberman бяха със страшно по-високо AI от тези в предишните игри и наистина може да се каже, че именно тя зариби много хора и ги спечели за фенове на този жанр, вече наричан просто Bomberman! Бонусите в "новата" част бяха нечовешки. Сред тях най-откроява се бяха Punch – тупаник, който изпращаше бомбата да лети в избрана от вас посока, Hand – подмятане на бомбата в желана от вас посока, Spooge – моментално нареждаше всички налични бомби пред вас и след секунди следваше нечовешки взрив, Jelly – превръщаше







бомбите в желе

и посоката им на движение ставаше непредсказуема и т.н.. Друга невероятна новост в тази игричка беше възможността за избор на терена. В Atomic Bomberman можеше да се играе на 5-6 различни терена, като някои от тях бяха хлъзгави, други имаха телепортатори и тн.

Ако досега не съм ви убедил, че тази е играта, от която имате нужда, ще се опитам да извадя последния си коз! Това е единственото заглавие, което от 1996 година досега не е трито от харддиска ми. Мине не мине време и винаги се връщам към нечовешки лудите преживявания. Лошата страна на това е, че всеки път, когато се събирам със стари приятели, се почват дългите и безспирни батъли и vs.-ки, които продължават до сутринта.

Ако наистина не сте пробвали bomberman-а, то аз ви препоръчвам искрено. Ето откъде можете да свалите играта:

http://www.game-revolution.com/download/pc/puzzle/bomberman.htm

http://www.geocities.com/joyboxes/b_atomic1.html

Орлин Широв

On-Demand Software

– плати само най-необходимото

On Demand Software

През изминалите 20 години на компютърни технологии софтуерните компании преминаха през сериозен еволюционен процес. Продуктът на тяхната дейност става все по-сериозен и сложен за производство, с което, естествено, се покачва и цената. По-големите разходи за софтуер обаче са нежелани от увеличаващ се брой фирми. Ето защо на дневен ред е т.нар. софтуер по заявка (on-demand).

Софтуерът еволюира от продукт към услуга. На практика усвояването на нова програма в бизнеса ще прилича на плащането на сметка за тока – на края на месеца се таксува само това, което наистина си употребил и от което се нуждаеш. Повечето големи IT компании като Microsoft, IBM и Sun имат стратегии и планове за развитието на on-demand приложения. Компаниите, решили да инвестират в такива приложения, получават по-ефективно разпределение на ресурсите, по-ниска обща цена, постоянно сервизно обслужване и по този начин – възможност да прехвърлят отговорността за IT-несгодите на някой друг.

Една от по-слабо обявяваните причини за инвестирането в on-demand решения, е борбата със софтуерното пиратство. С увеличаването на броя на персоналните компютри нараства и нуждата от подходящи програми. Факт е обаче, че по цял свят (и у нас) хората предпочитат да си спестят крупните разходи по закупуването на приложения, които да са пригодени за нуждите им. И тук не говорим само за Windows, а за специализирани програми като Photoshop, AutoCAD и подобни. Техните възможности са наистина огромни, но инвестираните в тях усилия от разработчиците подкарват и цената на крайния продукт във висините. Какво да кажем за области, в които отделни големи фирми поръчват на развойното бюро складов софтуер например. Рискът от пиратство тук е не толкова голям поради специфичната архитектура и дизайн, отговарящ на изискванията на отделен клиент (например програма за сортиране на хамбургери в McDonalds едва ли ще свърши особена работа на спедиторска агенция например). Цената се движи нагоре и от нуждата от подбор на правилния хардуер, наемането на специалисти, които да се грижат за изправността и функционирането на цялата система.

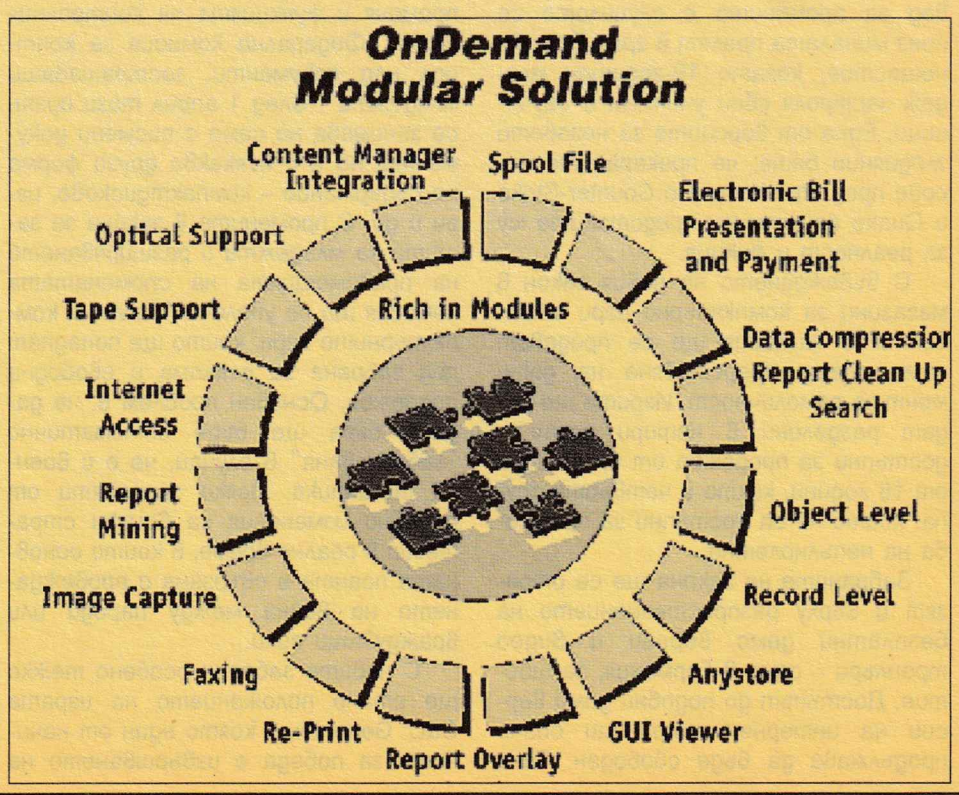
Услугите on-demand премахват огромната част от тези усилия. От една страна, самите разработчици са спокойни за стойността на продукта си и че никой не би се възползвал нелегално от него. От друга, самите клиенти също имат предимства, защото купуват само това и единствено това, от което действително се нуждаят. Когато човек си купува софтуера като услуга, той получава същите предимства, ако си плаща за което и да е друго комунално удобство. Например електрическата компания ви доставя електромер, жици и самия ток, след което вие плащате за това, което сте консумирали. По същия начин, когато иде реч за on-demand приложения, компаниите получават само и единствено това, от което се нуждаят – осчетоводяване на разходите например, без да ги е грижа за хардуерна поддръжка, настройки или качеството на наетите специалисти – това е работа на компанията-доставчик.

Разработването на on-demand приложения позволява гъвкавост както за клиента, така и за софтуерните разработчици. От една страна, една малка компания спестява огромни разходи за IT (а без IT днес вече наистина не може) и може да реагира достатъчно гъвкаво на всякакви предизвикателства на бизнеса (спад в интереса към нейния продукт или обратното, огромен наплив и търсене). Софтуерната компания, от своя страна, поддържа централизирана система, като предоставя на отделните клиенти модули, с които те боравят според съответните им нужди.

Един от проблемите на on-demand решенията обаче е все още ранният етап на развитие и наличието на разминавания и различни очаквания при потребители и производители. Наред с това съществуват и потенциални рискове за стабилността и сигурността. Ако се появи грешка в кода или пробив в сигурността, тя би могла да засегне всички фирми, решили да заложат на дадено приложение..

Въпреки това всички водещи пазарни анализатори като Forrester Research, Gartner или IDC смятат, че налагането на on-demand продуктите е реално да се случи, макар и изискващо много усилия и време.

Александър Бойчев



Мислили ли сте си някога, че би било възможно да се стигне дотам, че компютърни игри да бъдат забранявани? Малцина са подозирали, че ще дойде този ден. От друга страна, реализмът и визуалните изразни средства на съвременния гейм продукт са с пъти по-ярки и силни от всичко, което сме виждали досега.

Забрана на игри

нов подход в борбата с неморалността

От 1 април в Германия влязоха в сила поправки в Закона за защита на младежта, с които ще се предприемат още по-сериозни ограничения срещу свободното разпространение на игри, съдържащи насилие или прояви на жестокост. Конкретният повод за промените е случилото се през миналата пролет в град Ерфурт нещастие, когато 19-годишен младеж застреля свои учители и съученици. Една от версиите за неговото злодеяние беше, че прекараните часове пред компютъра с Counter-Strike и Quake са размили представите му за реалност и фикция.

С въвеждането на новия закон в магазини за компютърни игри съответните заглавия ще се продават само срещу представяне на документ за самоличност. Игрите ще бъдат разделени в четири групи – достъпни за продажба от 6, от 12 и от 16 години, както и четвърта група, които не са достъпни за продажба на непълнолетни.

Забраните на закона ще се отразят и върху разпространението на безплатни демо версии и видео трейлъри – само в Германия, за щастие. Достъпът до подобни демо версии на интернет страници обаче продължава да бъде свободен. Така единствено морален дълг на родителите е да ограничат влизането на техните деца в сайтове, от които да се точат пълни версии и/или демота.

Освен промените в Закона за защита на младежта от 1 април се променя и функцията на контролния орган "Федерална комисия за контрол над документи, застрашаващи младежта". След 1 април този орган се занимава не само с писмени документи, но и с всякаква друга форма на съдържание – компактдискове, игри и др. С промените в закона за защита на младежта и разширяването на правомощията на споменатата комисия ще се увеличи броят на компютърните игри, които ще попаднат под забрана за реклама и свободна продажба. Основен проблем е, че дадена игра ще бъде автоматично "забранявана" в случай, че е с военна тематика. Пряко засегнати от подобни изменения са всички стратегии в реално време, в които основната поанта е свързана с провеждането на война между народи или враждуващи сили.

С новите забрани особено тежко ще стане положението на играта C&C: Generals, в която един от начините за победа е извършването на атака с напалм върху мирно население. Комисията бди и вече точи нормативен акт за забрана. Дали игрите, свързани с Втората световна война ще са следващите?!

Ограничаването на достъпа на малолетни до игри с насилие в Германия е дело с традиции. Корените на подобен акт могат да бъдат намерени в законите, приети след Втората световна война, забраняващи нацистките символи и знаци, както и разпространението на литература от онзи период (издаването на "Майн кампф" в Германия и днес е незаконно). Заради въпросните забрани например в германоезичните държави никъде няма да видите на публично място пречупен кръст. Което е по-забавното обаче, едва ли ще видите свастиката и другаде по света. Атрибутите на националсоциализма, с които в повечето случаи се кичат малко по-буйните младежи с обръснати глави, са всъщност леко видоизменени – например пречупеният кръст е затворен.

Забраните от края на 40-те години на 20-ти век засягат и прояви от наши дни. Така играта Wolfenstein е достъпна само в редактиран вариант, в който белезите на нацизма практически отсъстват. Немските войници в Medal of Honor са без отличителни белези (адлери, кръстове и т.н.). Подбудите са ясни и приемливи – става въпрос за етичен проблем, свързан с тъмното минало. Веднага обаче изниква въпросът докъде водят подобни ограничения. Отговорът – до опит за прескачането им. Така, въпреки всякакви забрани, негативите ще бъдат преди всичко за геймърите и компаниите-издателки на игри.

Александър Бойчев

кодеци, плейъри и борбата им за надмощие

Всеки знае какво е необходимо, за да се гледат DivX филми на произволен компютър. Освен самия него, подходящо количество филми, голям телевизор /ако имате и ползвате TV Out/, задължително е да имате инсталирани декодиращи програми и, разбира се, софтуерен видеоплейър. За хардуер в тази статия няма да става дума, с плейърите ще се занимаем в следващия брой, така че преминаваме направо към кодеците.

Ако не планирате да се занимавате с кодиране на филми, а само ще гледате, имате нужда да инсталирате няколко неща.

Първото се казва **FFD Show**. То служи за декодиране на видеопотока, показване на субтитрите към него, има няколко настройки на образа и възможност да се променят пропорциите на филма, който гледате. При него е наблегнато на декодиране с XviD (www.xvid.org). Ако имате нужда, от официалните им страници може да изтеглите и сорс кодовете им. След инсталацията на FFD Show ще може да гледате филми, кодирани с DivX версии 3, 4 и 5, Micro$oft MPEG Video версии 1, 2, 3, както и така нареченото RAW video.

Второто нещо, което трябва да инсталирате, се казва **AC3** – филтри, за да имате звук, освен картината. В него има миксер, с който може да регулирате силата на репликите и фоновата музика отделно, ако филмът е кодиран с такава екстра, както и еквалайзер с 9 плъзгача и специална настройка за регулиране на забавянето или избързването на звука (един нерядко срещан проблем с DivX филмите).

Двете като комбинация с DirectX, който го има на всяко PC така или иначе, ви осигуряват пълна съвместимост с 99% процента от филмите, които могат да се намерят по приятели, познати и из Интернет. Ще преживеем 1 процент, нали? ;].

Не малко предимство е и че общият им размер е около 600 KB. Друга програмка, която може да качите, ако имате проблеми със зависване при плейване, е DivX AntiFreeze. Ако пък не ви допада вграденият начин за визуализиране на субтитри, качете си DivXG400. Тя е лесна за настройка и поддържа повече формати. Освен това благодарение на нея може да обърнете картината по хоризонтал и вертикал (друг досаден проблем с някои DivX филми.)

Малко по-голям пакет, с който също няма да може да кодирате, е Codec Pack All In 1. Той е чешко производство и освен декодер за видео, аудио и субтитри има вкарани и една-две допълнителни програмки и екстри.

Но ако искате да имате и възможност да намачкате DVD филм или прекомпресирате наличен .avi файл, нещата стоят по друг начин. Тогава ще се наложи да инсталирате така наречените Codec Pack-ове. Те представляват всичко необходимо за гледане и компресиране на видео файлове със звук и субтитри, събрано и компилирано в една инсталация.

Основните такива са K-Lite Codec Pack и Nimo Codec Pack. Има и още доста, но те са горе-долу идентични като съдържание.

K-Lite Codec Pack

Компилацията се прави от същите хора, които разработват и Kazza Lite. В последната версия са вградени кодиращите и декодиращите последни версии на DivX Pro, XviD, 3ivX, M$ MPEG-4, Cyberlink DVD, Ligos MPEG-2, huffyuv, Ligos Indeo XP, WMA Audio, AC3 Audio, Fraunhofer IIS MPEG Layer-3, Ogg Vorbis, Ogg Vorbis ACM, TFM Audio Filter, Morgan Multimedia Stream Switcher, както и BSplayer и VobSub. Повече, отколкото е нужно, ако питате мен. Но както се казваше в романа "Под Игото": "Много са душманите". :]

Nimo Codec Pack

Неговата настояща версия е 5.0. Като цяло Nimo е значително по-пълен. Освен гореспоменатите кодери и декодери той съдържа InterVideo Audio Decoder, оригиналния M$ MPEG кодер, DivX AntiFreeze и още една тумба драйвери, кодеци и програмки за каквото може да се сетите на тема кодиране, декодиране на видео и аудио файлове и субтитри и по-старите на DivX серии (4.12 и 3.11a), които могат да ви влязат в работа, ако искате правите филми с тези версии.

Дали ще качите цял пакет, след което ще може и да компресирате, или ще сте просто консуматор на филми, вие преценете и си инсталирайте съответните драйвери или пакет. Изборът е ваш.

И последното нещо, което трябва да се знае, ако решите да мачкате в .avi, е, че освен гореспоменатите пакети ще ви трябва и програма, с която да извършите това действие. Най-добрата безспорно е Virtual Dub. А ако искате да свалите филм направо от DVD устройство, ще трябва да се снабдите с допълнителна програма. Добра работа вършат 1st DVD Ripper и Amigo DVD Ripper.

Ъпдейтите и на пакетите, и на самостоятелните програми са чести, така че посещавайте официалните им страници редовно, за да сте сигурни, че ще имате последните версии на всички тях и да избегнете досадна грешка от типа: Video/Audio steam can not be rendered.

Пеню Дачев

P.S. Версиите на всичко, изброено в статиите, са актуални до момента на редакционното приключване на броя.

DOWNLOADS

K-Lite Codec Pack
http://doa2.host.sk/
Големина: 7.43 MB
Настояща версия: 2.0.5

Nimo Codec Pack
http://nimo.titanesk.com/modules/news/
Големина: 7.42 MB
Настояща версия: 5.0

Codec Pack All in 1
http://www.codecpack.com/allin1.php
Големина: 2.85
Настояща версия: 5.0.4.9

ac3 audio
http://ac3filter.sourceforge.net/
Големина: 0.28 MB
Настояща версия: 0.68

ffdshow
http://cutka.szm.sk/ffdshow/
Големина: 0.31 MB
Настояща версия: 2002-06-30

DivX Anti-Freeze/DivXG400
http://www.tac.ee/~prr/videoutils/
Големина: 1.1 MB
Настояща версия: 0.4

VirtualDub
http://www.virtualdub.com
Големина: 0.65 MB
Настояща версия: 1.5.4

WAKEBOARD PRESENTATION 2003

Ако не сте чували за ежегодната презентация на уейкборд трикове около софийското село Казичене, смятам, че не трябва да се чувствате странно. Просто всяка предишна година, огласяването му беше много потайно, много плахо и респективно посещаваемостта беше оскъдна. За разлика от други години през тази рекламирането на събитието започна доста от рано и мисля, че много хора се бяха подготвили за датата 08.06.2003-та, 15.00 часа, с. Казичене (до София).

За които не са чували какво е уейкборд, мисля да обясня – това е уред, напомнящ на сърфа, който се тегли от скутер или моторна лодка.

Човекът, който управлява уейка, използва вълните, създавани от скутера и цъка всякакви изродски трикове над водата. В България обаче уейкбордът се практикува по малко поразличен начин. Хидропаркът в село Казичене разполага с влек, който тегли участниците, а по този начин, както сами се досещате, не се образува вълна. За целта те просто закотрят уейка на удобните места и така отново успяват да полетят и да покажат някои трикове.

Wakeboard Presentation 2003 не беше замислен само като презентация на уейкборд. Организаторите бяха намерили доста рекламодатели и организираха една радост за ъндърграунд маниаците от София, региона и всички точки на България. Програма-

та включваше хек презентации, графити, водни ски, фриистайл хип-хоп изпълнения, скокове с BMX-ове, брейкденс и много други забавления. Сред най-интересните мероприятия мога да отбележа много добрите уейкборд изпълнения (оказа се, че и в България има такъв спорт все пак), опитите на много доброволци да се пробват на влека с каквото им хрумне (дървени талпи, части от куфари, самоделни вани и др.) и атрактивните фойерверки накрая на мероприятието. Едно от най-неочакваните неща, което обаче бе и сред най-ценните, беше организираният мини Ъндърграунд Хип-Хоп Фриистайл. На импровизираната сцена излязоха много изпълнители impossible to be heard on the radio – Ndoe от DRS, Негъра и Нешев, Лош, Сенсей от Нокаут, Гъзара, Пенков и др.

Бих могъл да кажа, че тазгодишният Wakeboard Presentation 2003 беше едно много качествено събитие, което събра на едно място родните ъндърграунд маниаци. Единственото нещо, което развали цялостното впечатление, бяха момчетата на входа. Те видимо бяха попрекалили с амфонсото, бяха изпаднали в паника и не знаеха какво точно се случва около тях. Вследствие на това, постоянно се караха и дори държаха някои хора да си плащат "входчето" от 1 лв. по два пъти. Какво да се прави, явно момчетата сериозно се бяха вкарали в ролите си...

Като загърбим тази недомислица и издънка на събитието, то определено си заслужаваше. Тези от вас, които са били там, знаят това със сигурност, а които не знаят – ами нека дойдат догодина.

Орлин Широв

Специални благодарности на Светослав и Стефан Стоеви за любезно предоставения снимков материал.

из WWW.ROBOBOARD-BG.COM

Уейкбордът е измислен преди около 15 години. Освен на моторница от няколко години се шири и уейкбордът на влек. Може да се каже, че това са два различни стила и две различни неща. При влека има подходи, които позволяват на карачите да прелитат същите разстояния над водата, изпълнявайки трикове каквито се прелитат и на моторницата. Родината на уейкборда на моторница е Америка, а родината на уейкборда на влек е Европа. В крайна сметка от 2001 г. се провеждат две самостоятелни световни първенства – на моторница и на влек. Много голямо развитие на уейка на влек има и в Австралия, но въпреки това по численост на влекове Европа значително надвишава останалия свят. На първо място е Германия с около 50 влека. В България има толкова, колкото има и в Америка – два, единият е в София – на Казичане, а другият е близо до Пловдив – в село Оризаре.

Дължината на дъската за уейкборд е от около 1,28 до 1,40 м. Преди години дължината на дъските беше по-голяма, но впоследствие тя се установи някъде около 135 см. Нека не забравяме, че всеки уейкбордист си има собствени предпочитания към дължината. Широчината е около 40 – 43 см.

Екипировката не е евтина, но не е и непосилна за любителите на силни усещания. Цената на една дъска е около 400 – 500 $. Най-големите производители на уейкбордове са фирмите Hyperlite, Liquid Force, CWB, O'Brien, Double Up, Jobe, Blind Side и др. Изборът на дъска и автомати се определя главно от уменията на карачите и, разбира се, финансовата възможност.

www.SPEEDY.bg
Just click it!
EXPRESS DELIVERY SERVICE

√ ЕКСПРЕСНИ КУРИЕРСКИ УСЛУГИ
√ ГРАДСКИ КУРИЕР
√ КАРГО И ТРАНСПОРТНИ УСЛУГИ
София - 02/ 978 80 25, 975 12 55, 931 78 55
и в още 36 офиса в България
СПИДИ - ПЕРФЕКТНО ОБСЛУЖВАНЕ НА НАЙ - НИСКИ ЦЕНИ!

pisma@pcmania.bg

Ооо, мараба, читатели! Как е как е? За голяма част от вас комай дойде ваканцията, а за друга може би сесията. Важното е пачанга да има и студена бира, която да разсейва мисълта за лепкавата жега и да насочва към неустоимите знойни амазонки, разхвърляли излишните парчета плат от себе си.

Между другото, благодаря на всички, които ми пишат на кирилица. Някак по-приятно се чете в тези жеги с буквите на Кирил и Методий и брат му... А, да. Гледахте ли "Матрицата: Презареждане"? Сигурно сте. Аз останах разочарован, честно казано. Мисля, че продължението на "Ангелите на Чарли" ще бъде също толкова забавен и изпълнен с екшън. Не, това не е комплимент за "Ангелите на Чарли"...

Сашо Бойчев

МРЪСЕН РИТЪМ

Whaz up people? Пиша ви, щото много се «изкефих" на Орлин Широв и на статията му за Raytan 3. По някакви необясними причини си купувам Вашето списание. Редовно в пристъп на скука прочитам пропуснатите статии :)). Такъв беше случаят и с въпросната игра (или злополучния автор). Пак по случайност попадам в така категоризираните от автора "сестри". ОБАЧЕ има една разлика – не съм от тия, дето "не си падат да натискат по 3-4 бутона едновременно и да убиват гадове". Така че, аре некой да му обясни на тоя в кой век живеем. Йо, пич, тва разбиране, че момичетата не геймят, е малко селско. Тва че твоята сестра е неква чалгарка, не значи, че и останалите са такива. И чудно защо само с тебе стават гафове – помисли си, може да ти трябе жокер, миуо мишуенце. В допълнение ще добавя, че има и такива объркани като онова същество от брой 10/2002, обаче те са друго нещо – ще видиме след две години как чупят некви просльовци като Широв на CS

Аре, пийс (засега)

Лили Тончева [diabolic_angel@abv.bg]

П.С. има много грешки, ама няма значение

Мила Лили, въпреки цветущия ти речник ти си чудесна. Млада, напориста, с интелект и, което е просто обезоръжаващо, с уклон към игрите, в които се натискат бутони и се пуца, ако позволиш махленския ми жаргон. Орлин винаги се забърква в скандали, а този път ще трябва да доказва, че и сестра няма... Има брат, за твое сведение, даже два броя. Прочее, помолен за коментар, г-н Широв изпръхтя с доволно потриване на ръце и се учуди, че мятането на въдичката е закачило на кукичката прясна рибка. Ти не знаеш (откъде ли и да го знаеш), но Орльо има ловно-рибарски билет в подтекста на риболова. А риболовът, казва статистиката, е най-популярният спорт в България с регистрирани 120 хиляди въдичари. Ей го пак, яхнал мейнстрийма, тоз Орльо!

И така, сестро. Пийс, йо! И недей рива за Ванко 1.

П.С. Няма грешка, няма грешка...

ВИДЕО СНЯГ

Zdraveite PC MANIA,

Имам да Ви питам нещо конкретно: искам да похваля "любимия" на всички Winamp. Според мен тва е доста тъпа програма. Вие дадохте в брой 5/2003 Winamp 2.9 с видео. Обаче това видео нещо го нема. Щом пусна некъв клип, започва музиката, но видео НЕМА. И нема да ви разказвам кви проблеми ми направи с Media Player-а. ЗАЩО НЕ ДАДЕТЕ В СЛЕДВАЩИЯ БРОЙ ВЕРСИЯ НА WINAMP, КОЯТО ДА НЕ Е 3.0 И ДА ИМА ВИДЕО!!!!! Или поне някакъв готин плейър под 4 мегабайта.

Наско Стоянов [nasko100@hotmail.com]

Насе, приятелю, некои работи май не са съвсем ясни с видео възпроизвеждането, а? Като например, че за да подкараш некои файлови формати, е необходимо преди това да инсталираш съответния кодек на щайгата?. Не знаеш къде има кодек? За последен път ти казвам, следващия път ще си дърпаме ушите – http://home.hccnet.nl/h.edskes/mirror.htm#kazaa. Като си дрънпеш оттам Klite CodecPack-а, не само Winamp, но и MediaPlayer ще ти възпроизвежда съответните така любими видео клипове. И по-спокойно с нервите, бива ли така да се нервираш за глупости?!

ПОДПЛА(КА)ТЕНА ЗАЯВКА

Сега аз също съм фен, но явно не съм заслужил поне един отговор от вас! Вярно е, че не събирам списанията в кашон от фритюрник и тем подобни "интересни" места, но заслужавам малко внимание. Купувам си списанието, следователно съм клиент, а клиентът винаги има право. Та нямам от какво да се оплача, но (винаги има едно "но") имам какво да искам от Вас: едно плакатче няма да е лошо (знам няма хубави игри, ама има напр. Half-Life2);тази PS мания не ви трябва, около 99% от тези, които си купуват вашето списание, го купуват заради компютъра си. Ако мислите, че на някого са му притрябвали 6 стр. за някаква конзола, която се стреми да се превърне в компютър, просто жестоко се лъжете.

Искрено се надявам някой да ми прочете писмото!

Вярно е, не съм се подмазвал и казвам всичко, което мисля.

А що се отнася до въпроса Ви къде ще ходя през лятото, мисля да ходя на море, веднага щом свърша училище.

Ваш читател

Слави [ahmud@mail.orbitel.bg]

Еех, Слави, какво толкова го взехте този кашон от фритюрник като мерило за всепризнателна колекционерска любов към нашите 84-страници (и по-малко, когато бяхме млади)?! Плакат има, както показва справка 20-ина страници по-назад.

PS Mania е супер. Вече и аз се кефя максимално. А както показва и представителната извадка от пощенската кутия – и много много други хора. Така че, сори пич, моя път не позна. Както между другото и за кашона от фритюрник – най-добрите според личния ми опит са тези от монитор – събират къде-къде повече.

СЕЗОННО

Здрасти, Привет, Hello, Buenos Naches, Bonjour....,

Знам, че идва лято. Време е за 40 градуса на сянка, море и почивки. И знам, че никой не иска да го занимават с нещо през това време, но спешно ми трябва информация и помощ.

Първо за инфото. Наскоро чух, че ще излиза Diablo ver.1.10. и искам да ви попитам дали е вярно и можете ли да ми кажете нещо по въпроса, че ми казаха, че ще има нови скилове, предмети и т.н.

Сега за помощта (ако може). Значи, проблемът ми е такъв. Имам PC-1,7Gh Intel PIV; 64MB G-Force video MX440 и 512MB SDR RAM. И примерно като пусна GTA-Vice City, Project IGI 2, или някоя по сложна геймка и компа ми почва да мисли и да забива, та ми иде да.... Искам да знам как мога да си оправя този проблем. Някаква програмка ли ми трябва? Че например като ида в PC-клуб PC-тата са за кашмер, а върви абсолютно всичко. Как я правят тая магия. Моля, помогнете.

Ваш върл фен Петър!

Петър Исаев [pe6o3000@abv.bg]

Вярно, че стана много горещо, Пешо. Толкова горещо, че дори горещи новини като появата на Diablo 1.10 не изглеждат ча-аак толкова примамливи. Но него ще го има и това е наистина вярно. Очаквай в най-скоро време на страниците ни подробна информация за последната версия на Diablo!

По повод на твоя проблем – еми най-новите игри са доста сложни. Освен това създателите им твърдят, че имали много високо ниво на изкуствен интелект. Един вид, Пешка, седят те и мислят всеки път "сеа да се пусна ли или да не се пусна". И докато хвърлят ези-тура, минава известно време, което теб може би те и изнервя...

NICHT VON DIESER WELT

Yo ho ho и бутилка кола! (този месец съм въздържател и карам на кола и фанта). Как я карате във вашето сплотено екипче? Пиша, защото... защото си нямам друга работа, а чета списанието всеки месец. Може ли една малка критика – абе дисковете в последния брой малко куцаха, а и защо пишете free soft, като една от програмите е шеруер?!

Много я хвалите тая игра Enter The Matrix в новия брой. Може и да предлага много възможности за игра, но самият геймплей е супер скучен. Ходиш и тепаш, без да се замислиш. Малко скучно, а? Може ли да ми препоръчате нещо, с което да търся музика или някой сайт, щото прерових всичко, но не успях да намеря едно албумче. Албумът е на Xavier Naidoo и се казва "NICHT VON DIESER WELT". Иначе като общо сте едно супер списание и си купувам всеки ваш брой.

Айде, много поздрави от ShaMana.

Васил Николов [jcvasil@abv.bg]

Пак не разбрах, Васко, какво точно ти е изкуцало миналия път с дисковете. Че от безплатните програми една е искала регистрация след изтичане на пробния период? Е, една от всички е окей все пак, не мислиш ли? Във време на софтуерни гонения безплатните програми стават все по-малко, уви.

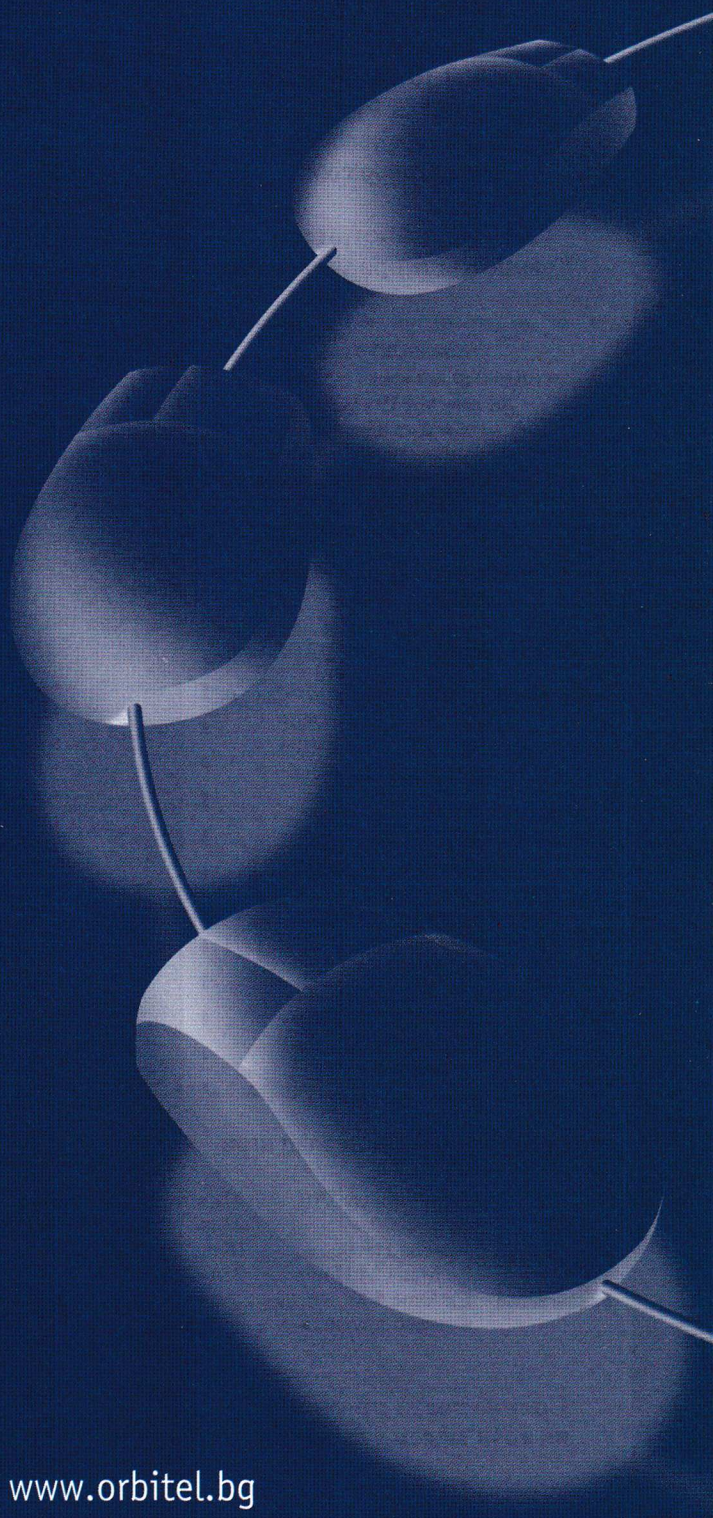
Ще се уморя да повтарям, че Kazaa е най-доброто място, където можеш да търсиш музика. Само че, честно – наистина ли се кефиш на Xavier Naidoo?!

БЪДИ

OrbiFAN

и спечели БЕЗПЛАТНИ

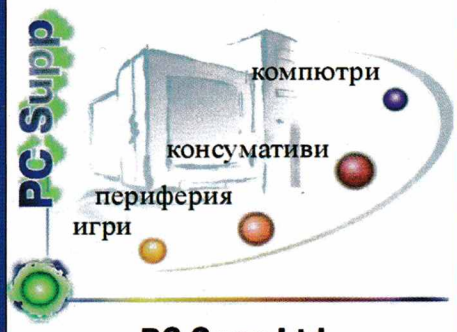
Интернет часове!



www.orbitel.bg

Orbitel

свързва хора с идеи



PC Supp Ltd.
София, жк. Изгрев, ул. Латинка 40
тел: 963 10 86, 66 91 24
факс: 66 91 24
e-mail: pcsupp@cablebg.net
www.pcsupp.com

Нови компютри на
Компютри втора употреба

С този **ТАЛОН** при закупуване на нов компютър до 800 лв ще получите **ПОДАРЪК мишка и клавиатура,** а над 800 лв **оригинална компютърна игра по избор.**

Новите ни предложения в ПРОМОЦИЯ

Celeron 1700 MHz
Gigabyte 8IR2003, Intel 845D, AGP, LAN, AC'97 6 ch. onboard
128 MB DDR RAM, FDD NEC 1.44 Mb
Maxtor 30GB HDD 7200
Case ATX , BTC PS/2 KBD
Codegen Scroll PS/2 mouse
254 USD

Celeron 1700 MHz
Gigabyte 8PE800 Intel845PE, fsb533, DDR333, sound, AGP 4x, USB2.0, Anti-burn, FDD NEC 1.44
GB RADEON 9000 64Mb DDR TV DVI
256 MB DDR 33 RAM
Maxtor 40GB HDD 7200
Case ATX , BTC PS/2 KBD
Optical mouse
386 USD

Намаление на оригинални игри

Final Fantasy VIII	21лв
NHL 2000	21лв
Apache Havoc	18лв
Le Mans 24 Hours	21лв
Extreme 500	
и много други..	21лв

Специалната промоция на този месец - колонки

Teac PM100
12.60 USD

Maxxtro SPK 817 Wooden Cabinet 2.1
800 W **29.90 USD**

PC MANIA TOP 10

Класация на месеца

1.	GTA Vice City	21.17 %	(377)
2.	WarCraft III	14.32 %	(255)
3.	Enter the Matrix	11.51 %	(205)
4.	SC: BroodWar	8.93 %	(159)
5.	Diablo II: LoD	6.63 %	(118)
6.	Rise of Nations	5.78 %	(103)
7.	C&C Generals	5.45 %	(97)
8.	FIFA 2003	5.05 %	(90)
9.	Counter-Strike	4.38 %	(78)
10.	CM 4	2.81 %	(50)

0 50 100 150 200 250 300 350 400

АНКЕТА

Matrix: Reloaded или Enter the Matrix?

И двете!	49.13 %	(453)
Филмът - няма друг като него	22.23 %	(205)
Стига с тези Матрици!	13.56 %	(125)
Не съм гледал филма, не съм играл играта...	8.89 %	(82)
Играта - филмът е боза :)	6.18 %	(57)

0 100 200 300 400 500

PC Mania Top 10

Сензациите са рядкост и това се доказва от тазмесечния онлайн чарт на най-играните игри на списание PC Mania. BroodWar отново е четвърти като потвърждение на поговорката "Всяко чудо за три дни". Първи, някак закономерно и очаквано, се подреди GTA: Vice City. Поредицата GTA е с огромен потенциал и последното допълнение към играта съвсем естествено зарадва почитателите на автопреследваници с екшън елементи (и мацки, и мацки...).

Втори е WarCraft III. В очакване на Frozen Throne явно всички си припомнят и загряват с приятната атмосфера на хита на Blizzard. Изненадващо бурно начало бележи Enter the Matrix, която очевидно успява да получи 300 метра аванс пред конкуренцията благодарение на мащабната рекламна кампания, протичаща около старта на филма "Matrix: Reloaded". Междувременно филмът беше забранен в Египет, което не пречи на Матрицоманията да властва във влажните летни дни. За това повече малко по-нататък.

Diablo II: Lord of Destruction е пети. Тук също предстои опресняване и поява на нова версия – 1.10, което със сигурност ще повиши интереса и ще накара диабло маниаците да излязат от катакомбите и да влязат в сайта, където с трънпещи пръсти да насочат курсора на мишката си към чарта.

Летящ старт имаше и Rise of Nations. Въпреки че играта на Big Huge Games е доста лесничка на места, тя е супер интересна и познавателна. В комбинация с перфектния интерфейс и изпипания модел на управление Rise of Nations съвсем заслужено заема мястото си сред 10-те най-играни игри за последния месец.

Седмото място този месец е за C&C: Generals. Със седем гласа по-малко е FIFA 2003, която непривично си стои в долната половина на таблицата. Истинското поражение обаче трябва да приеме Counter-Strike, достигнал деветата позиция. Пониско едва ли може да се падне, биха си казали някои. Може и още, ще кажа аз, но дали е нужно?

Десети е Championship Manager 4. Един приятел наскоро ми каза: "Сега имам да свърша една работа. След 10 дни си взимам отпуска за две седмици и просто ти казвам – само на Championship Manager 4 ще играя, сърбят ме ръцете!" В този смисъл – може би през следващия месец творението на SI Games ще види по-добро класиране.

Отново се запази тенденцията от последните месеци да се гласува разнообразно. Вече няма игри-абсолютни водачи и такива, които са незавидни опашкари. Това е положително както за бранша, така и за самите играчи, които прекарват чувствително по-разнообразни часове пред мониторите си.

Играта или филмът? Филмът или играта? За повечето почитатели на "Матрицата" въпросът има еднозначен отговор – и двете! За тях посредственият на места сюжет на филма не е проблем стига Идеята да бъде запазена, а паралелната матрична реалност – още повече мистифицирана. Друга голяма част от феновете не си представят гейминг-превъплъщение на Нео или Морфей, явно имащи предвид слабата изчислителна мощ на днешните компютри, сравнени с чудовищата, създали вселената и ефектите във втората "Матрица". Не са малко и онези обаче, на които прекаленият медиен шум около старта на най-новата холивудска гигапродукция се струва твърде голям.

Дали сме излезли или влезли в Матрицата, ще можете да разберете следващия месец – само ако сте си свършили домашното на www.pcmania.bg!

Александър Бойчев

Цени за абонамент

	без диск	с диск
3 бр.	5.70 лв	11.70 лв
6 бр.	11.40 лв	23.40 лв
12 бр.	22.80 лв	~~46.80 лв~~ 42 лв

Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер!

Как да се абонирате

- С пощенски запис на адрес: София 1000 пл. "Славейков" №2 А, за PC Mania, на името на Олга Георгиева Вълчева
- Направо в редакцията. Справки на 986 1493 и 986 3819

Клубове, които продават броеве на PC Mania

Бургас: **Виртуала** - ул. "Вардар" №1, (под Ритуалната зала), **Корубата** - ж.к "Славейков" (до бл. 59 и 60), **Храма** - ж.к. "Меден рудник" (до бинго "Космос"), **Уест** - ул. "Тутракан" №4
Монтана: ул. "Иван Аврамов" №9
Пловдив: "Петко Д. Петков" №12
София: **Мрежата** - бул. "България" и бул. "Гоце Делчев", **Маската** - ул. "Д-р Стефан Сарафов" №24, **Микроинвест** - ул. "Опълченска", **PC Mania** - бул. "Скобелев" №40 (ул. "Люлин планина"), **Матрицата** - ж.к. "Лозенец", ул. "Крум Попов" №64, **Микрофон и Мишка** - бул. "България" и бул. "Д.Несторов", **Инферно** - ж.к. "Младост 1, Пазара, ж.к. "Славия", бул. "Цар Борис III" №128, **Кобо** - бул. "Дондуков" 39 и ул. "11 август", Магазин **Canadian Technology** в София - ж.к "Света Троица", бул. "Пиротски" бл. 75

Ако сте геймклуб, какво по-логично от това да печелите като продавате пълната гама от броевете на PC Mania? За целта вие купувате 30 избрани от вас бройки (с диск или без) от вече излезли броеве на списанието и получавате безплатен стелаж.

Освен това: вписваме ви като наш разпространител в списанието – още геймъри ще научат за вашия клуб.
Побързайте – телефоните за контакт са:
(02) 46-50-63, 944-45-70

ДИСКОВЕТЕ НА PC Mania
СА ПРОИЗВЕДЕНИ НА
НОВАТА ЛИНИЯ
С ОФСЕТОВ ПЕЧАТ НА
CHSL - БЪЛГАРИЯ
София, кв. Бояна, ул. Кумата №81
тел: 967 29 32 факс: 967 33 90
минимално количество 500 бр.

ИГРИ

Tony Hawk's Pro Skater 4 – Skateboard
Breed – 3D Shooter
Heaven & Hell – RTS

ЦЕЛИ ИГРИ

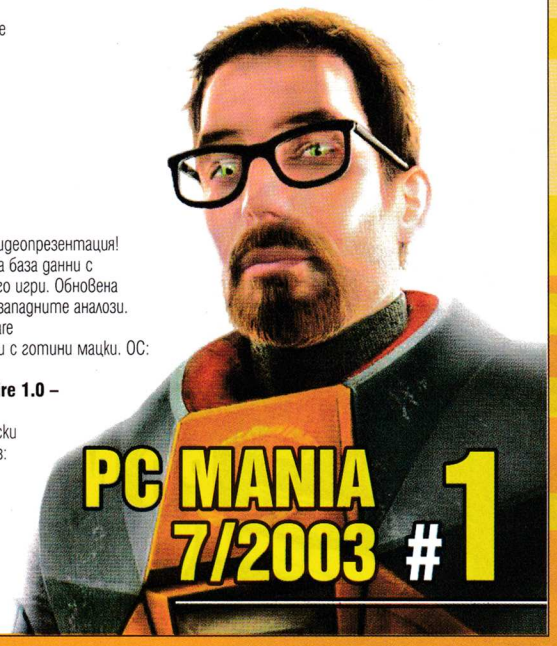
Parity Shot – Arcade
The Breakdown – Adventure
Peter Morphose – Puzzle
HawkStar – Action
Radio Zonde – Arcade
Cybernoid 2 – Arcade
Afterburner 3D – Arcade
Liquid Crystals Puzzle
Moorhuhn X – XS

ЕКСТРИ

Half-Life 2 – 22 минути видеопрезентация!
Gamediary 1.1 – Българска база данни с чийтове, трейнери за много игри. Обновена версия, неотстъпваща на западните аналози. ОС: Win (all); Лиценз: Freeware
BikiniDesk 2.0 – Улейпъри с готини мацки. ОС: Win (all); Лиценз: Freeware
Iraqi Most Wanted Solitaire 1.0 – Пасианс с лицата на издирваните от САЩ ирански лидери. ОС: Win (all); Лиценз: Freeware
DirectX 9.0

ПРОГРАМИ

Best Free Soft – Юни 2003 – Най-новите безплатни програми. Вижте статията в списанието!
Strip Kittens 1.5 – Виртуален стрийптиз. ОС: Win (all); Лиценз: Demo



GRAMIS
компютърни игри на български

Докато Европа готви експедиция на Марс...

... в играта на Gramis вече печелите March!

Печелившите от предишния брой:

1. Траян Колев - Доброславци
2. Милен Кисов - Пловдив
3. Христина Георгиева - София
4. Владимир Георгиев - София
5. Емил Тончев - Враца
6. Кристина Велкова - Разград
7. Спас Вутов - София
8. Йордан Чапъров - Ямбол
9. Елиана Панкина - Димитровград
10. Вл. Атанасов - Златоград

MISS INFERNO
WWW.CLUB-INFERNO.COM

Избери твоята Мис Инферно, гласувай сега!
Мис Май - Юани
София, Младост 1, Пазара
Търговски комплекс "РЕЯ", тел. 974 38 91

ИГРИ

Colin McRae Rally 3 - Racing
Shanghai Dragon - 3D Action/Arcade

ТРЕЙЛЪРИ

007 Everything or Nothing, Breakdown, Chrom, Doom 3, Entente, Fair Strike, FIFA 2004, Half-Life 2 ,Hallo 2, Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy ,Prince Of Persia: The Sands Of Time, Metallica, Lord of the Rings: Return of the King, Need for Speed: Underground

ПРОГРАМИ

CDBurnerXP Pro 1.1.8 - Безплатна програма за запис дискове. ОС: Win (all); Лиценз: Freeware
Adobe Acrobat Reader 6.0 - Отваря PDF файлове. ОС: Win 98SE/ME/2k/XP; Лиценз: Freeware
WinRAR 3.20 - Най-използваната архивираща програма. На български език. ОС: Win (all); Лиценз: Shareware
FreeRip MP3 2.35 - Сваля MP3-ки и Ogg от аудио дискове
Starter 5.6.1.23 - Включва или изключва по избор програмите, които се стартират автоматично с Windows. ОС: Win (all); Лиценз: Freeware

Crackbar 2003 - Търсачка за кракове.
ОС: Win (all); Лиценз: Freeware
Emoticons Mail - Вкарва "усмивки" във вашите мейлове. Работи с Outlook Express. Съдържа огромна колекция емотикони!
ОС: Win (all); Лиценз: Shareware
AntiVir Personal Edition - Антивирусна програма, безплатна за домашни потребители.
ОС: Windows (all), Лиценз: Freeware/Shareware

PC MANIA 7/2003 #2

Може да си изрежете обложка за диска!

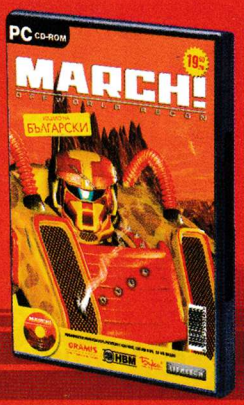
1=2

И този път, който има поне 1 игра на Gramis, може да спечели безплатно втора – сега това е March! Достатъчно е да ни напишете първото изречение от стр. 6 в книжката на една от следните игри:

ECHELON, SOLARIS 104, PARADISE CRACKED, ДЖАЗ И ФАУСТ, RED SHARK, HIRED TEAM

Първото изречение на играта ..... е:
.....
.....
.....
.....

Купих си играта от (кой магазин или друго място):
.....
.....



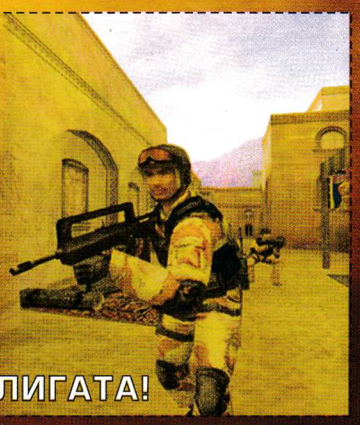
Напишете на пощенския плик трите имена и адреса си и изпратете попълнения талон на адрес: София 1000, ул. "Стефан Караджа" №5, за PC Mania Първите 10 попълнили всичко правилно печелят. Моля, не изпращайте писма с препоръчана поща.

Спечелете с GRAMIS

CLUB INFERNO

WWW.CLUB-INFERNO.COM

Изрежи талона,
ела в клуб ИНФЕРНО,
вземи своята
клубна карта,
играй с 10% намаление!



ОЧАКВАЙТЕ: INFERNO – ЛИГАТА!

Елате в клуб Инферно

PC MANIA®

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 7 (63) ЮЛИ 2003

Автори
Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Васко Чаворски
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Георги Пенков
Димитър Трифонов
Еленко Еленков
Ивелин Г. Иванов
Кирил Илиев
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Радослав "Роро" Кавалджиев
Свилен Енев
Сергей Ганчев
Стоян Спахиев
Христо Танушев

Дизайн и предпечат
Десислава Младенова
Росен Вучев
Пеню Дачев

Редакция
София 1000
ул."Стефан Караджа" №5
тел.: (02) 987-47-19
redakcia@pcmania.bg

Реклама и маркетинг
София 1000
пл. "Славейков" №2
тел.: (02) 986-38-19, 986-14-93
reklama@pcmania.bg

Велчо Стефанов
Любомир Кръстев
Олга Вълчева

Петър Табов

Интернет от
Headoff G. I.
http://www.headoff.com

Дисковете са произведени от
CHSL България

Печат
ДЕЛТА+ www.deltaplus.net
ДИМИТРОВ И СИЕ 032/ 630-642

Age of Mythology	99,50 лв.
Aliens vs Predator	19,95 лв
Aliens vs Predator 2: Primal Hunt	44,00 лв
Anno 1503: The New World	69,95 лв
Battlefeld 1942	69,95 лв
Battlefeld 1942: Road to Rome	44,00 лв
BloodRayne	69,95 лв
C&C Generals	69,95 лв
C&C Red Alert 2: Yuri's Revenge	44,00 лв
C&C Red Alert 2	24,00 лв
C&C Renegade	49,95 лв
Casino Empire	69,95 лв.
Celtic Kings	29,95 лв
Civilization III Play The World	44,00 лв
Colin McRae Rally 2.0	49,95 лв
Comanche 4	29,95 лв
Curse of Monkey Island, The	29,95 лв
Delta Force 2	19,95 лв
Delta Force 3: Land Warrior	29,95 лв
Delta Force: Black Hawk Down	69,95 лв
Diablo 2	54,00 лв
Diablo 2 Lord of Destruction	44,00 лв
Die Hard: Nakatomi Plazza	24,00 лв
Dino Crisis 2	29,95 лв
Empire Earth: The Art of Conquest	44,00 лв
Emperor: Rise of the Middle Kingdom	69,95 лв.
НОВО **Enter the Matrix**	**77,00 лв**
Escape from Monkey Island	29,95 лв
FIFA 2002	77,00 лв
F1 Championship Season 2000	34,00 лв
F1 Racing	49,95 лв
Gabriel Knight 3	19,95 лв
Global Operations	59,95 лв
Grim Fandango	29,95 лв
Ground Control + Ground Control Dark Conspiracy	19,95 лв
НОВО **GTA Vice City**	**77,00 лв**
Gunman Chronicles	24,00 лв
HalfLife Generation 3 (Counter-Strike, Half-Life, OpFor, Blue Shift)	73,00 лв
Harry Potter and the Chamber of Secrets	49,95 лв
Harry Potter and the Philosopher's Stone	49,95 лв
Heroes IV (изцяло на български)	49,95 лв
Heroes IV: Winds of War	49,95 лв
Heroes IV: The Gathering Storm	39,95 лв
Heroes IV: The Gathering Storm (изцяло на български)	**39,95 лв**
IGI 2	**77.00 лв**
IL-2 Shturmovik	44.00 лв
Indiana Jones & the Infernal Machine	29,95 лв
Indiana Jones & the Emperor's Stone	77,00 лв
НОВО **ISS 3**	59,95 лв
James Bond 007: Nightfire	69,95 лв
Jurassic Park: Operation Genesis	59,95 лв
LEGO Creator: Harry Potter	49,95 лв
LEGO Creator: Harry Potter and the Chamber of Secrets	59,95 лв
LEGO Footbal Mania	49,95 лв
LEGO Racer 2	49,95 лв
Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring	69,95 лв
Mafia	77,00 лв
Mat Hoffman's Pro BMX	77,00 лв
Medal of Honor: Allied Assault	69,95 лв
Medal of Honor: Allied Assault Spearhead	49,95 лв
НОВО **Medieval Total War: Viking Invasion**	44,00 лв
Metal Gear Solid 2: Substance	59,95 лв
Midtown Madness	**99,50 лв**
Morrowind	77.00 лв
Myth III: The Wolf Age	69,95 лв
NASCAR 2003	49,95 лв.
NFS 4: Road Challenge	24,00 лв
NFS 5: Porsche 2000	49,95 лв
NFS 6: Hot Pursuit 2	77,00 лв
NHL 2003	77,00 лв
No One Lives Forever 2	69,95 лв
Operation Flashpoint GOLD	83,00 лв
Prisoner of War	59.95 лв
Rainbow Six: Raven Shield	69,95 лв
Rayman 3 (+подарък: джойпад)	63,00 лв
Return to Castle Wolfenstein Special Edition	59,95 лв
Schizm	39,95 лв
Shogun: The Mongol Invasion	49,95 лв
Serious Sam	34,00 лв
Shadow of Memories	59,95 лв
Silent Hill 2 Director's Cut	59,95 лв
SimCity 3000	29,95 лв
SimCity 4	69,95 лв
Solider of Fortune II Gold	59,95 лв
Splinter Cell	69,95 лв
StarCraft + Brood War	34,00 лв
НОВО **Star Trek Voyager: Elite Force 2**	**77,00 лв**
Star Wars: Dark Forces 2 + Mysteries of the Sith	29,95 лв
Star Wars: Episode I Racer	29,95 лв
Star Wars: Force Commander	29,95 лв
Star Wars: The Phantom Menace	29,95 лв
Star Wars: Rogue Squadron	29,95 лв
Star Wars: X-Wing Collection	29,95 лв
Star Wars: X-Wing Alliance	29,95 лв
Star Wars: Galactic Battlegrounds + Clone Campaigns	44,00 лв
Star Wars Jedi Knight 2: Jedi Outcast	49,95 лв
Stronghold: Crusader	77,00 лв
Stronghold Deluxe	59,95 лв
SWAT 3 Elite Edition	19,95 лв
The Thing	69,95 лв
The Sims: Deluxe (The Sims + Livin' It Up)	69,95 лв
The Sims: House party	39,95 лв
The Sims: Hot Date	39,95 лв
The Sims: Livin' It Up	39,95 лв
The Sims: Unleashed	39,95 лв
The Sims: On Holiday	39,95 лв
НОВО **The Sims: Superstar**	**39,95 лв**
TOCA Race Driver	73,00 лв
НОВО **Tropico 2: Pirate Cove**	**77,00 лв**
Tropico Gold	59,95 лв
Unreal 2	83,00 лв
Unreal Tournment 2003	79,95 лв
Vietcong	**77,00 лв**
WarCraft III	69,95 лв
Warlords Battlecry II	77,00 лв
X-MEN 2: Wolverine's Revenge	**77,00 лв**
Zeus: Poseidon (официално допълнение за Zeus)	24,00 лв

DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN

69 95 лв.

НА ВНИМАНИЕТО НА СОБСТВЕНИЦИТЕ НА КОМПЮТЪРНИ КЛУБОВЕ – 1 КОПИЕ ОТ ИГРАТА ВИ ДАВА ПРАВОТО НА 3 ЕДНОВРЕМЕННИ ИНСТАЛАЦИИ! БЕЗ ЛИЦЕНЗИОННА ТАКСА!

За целта трябва да подпишете съответния лицензионен договор в магазините на фирма "Пулсар" или на някой от официалните и представители.

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

Еволюцията продължава – точно както вече прочетохте в любимото си списание! Най-добрата стратегическа игра е на път да стане още по-добра с допълненията, които ви готви официалното й продължение - The Frozen Throne. Нов сингъл плейър епизод, нови герои, нови единици, нови оръжия и магии, подобрен баланс и още куп неща, които правят това допълнение едно от безспорните събития на годината!

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК **59 95 лв.**

X-MEN 2: WOLVERINE'S REVENGE

Разпространен е смъртоносен вирус. Местонахождението на единствената ваксина способна да го унищожи е неизвестно, а имаш само 48 часа, за да я откриеш. "Влез в кожата" на най-опасния мутант на планетата и спаси света и себе си. Побързай. Времето ти изтича.

77 00 лв.

SIMCITY 4

Постройте и управлявайте града на своите мечти! Поредицата SimCity никога не се е радвала на толкова детайлна графика, на такова разнообразие от елементи, и най-вече - на такъв невероятно увлекателен геймплей. На вниманието на феновете на The Sims! За пръв път ще можете да пренесете кой да е свой Сим в града, който сами сте създали в SimCity 4, да го оставите да живее в него и да чуете какво е мнението му за вашето творение!

69 95 лв. **С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК**

ANNO 1503: THE NEW WORLD

69 95 лв.

Anno 1503 е перфектната комбинация от създаване на империи, търговия, дипломация и стратегия в реално време, поставени в един от най-вълнуващите периоди от човешката история.

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

THE SIMS: SUPERSTAR

В новото официално допълнение към The Sims, най-продаваната игра на всички времена, вие ще можете най-после превърнете в реалност мечтите на вашите Симове за световна слава и несметни богатства. Изберете за своите творения кариерата на рок звезда, на филмова легенда или пък супермодел и проверете какви изненади ви е подготвил този път екипът на The Sims.

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК **39 95 лв.**

INDIANA JONES AND THE EMPERORS TOMB

За всички, които са се уморили да чакат излизането на нов филм от сагата! "The Emperors Tomb" предлага всичко, което сме свикнали да очакваме от един истински Индиана Джоунс хит – увлекателна история, мистика, древни цивилизации и здрав екшън! Да му мисли Лара Крофт...

77 00 лв. **2 диска**

TOCA RACE DRIVER

Най-после състезателна игра с автомобили, която да има и... увлекателна история! Признайте – звучи странно, но по един особено интригуващ начин... Колкото до останалата част – какво ще кажете за един перфектен хибрид между Need for Speed и Collin McRae?!!

73 00 лв. **2 диска**

MEDIEVAL TOTAL WAR: VIKING INVASION

Новото официално допълнение към хитовата стратегическа поредица Total War ви предоставя осем нови армии, между които тези на викинги, саксонци, шотландци, ирландци и уелси, с една единствена цел – установяване на тотална власт над Британските острови. Medieval: Total War - Viking Invasion разполага и с нови исторически герои, нови единици и нови обсадни техники.

44 00 лв.

ENTER THE MATRIX

4 диска **77 00 лв.**

Това е нещо повече от игра, това е вашият ключ към реалността на Матрицата! Безкрайни ръкопашни схватки, престрелки и преследвания с коли по правилата и законите на братя Уашовски, плюс над един час филмов материал, който няма да видите в The Matrix Reloaded. Не забравяйте – този път съдбата на човечеството е във вашите ръце. Вървете да наритате машините и да им покажете кой е истинският господар на света!

STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE 2

Добре дошли отново във вселената на Star Trek! В ролята на Алекзандър Мънро, командир на екипа за специални назначения на космическия кораб "Ентърпрайз" ви предстои да изследвате чудновати нови светове, да се водите битки с представители на познати и непознати цивилизации и, като цяло, да поемате някои от най-опасните мисии в галактиката. Заглавие, задължително за почитателите на first person shooter жанра.

77 00 лв.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV THE GATHERING STORM

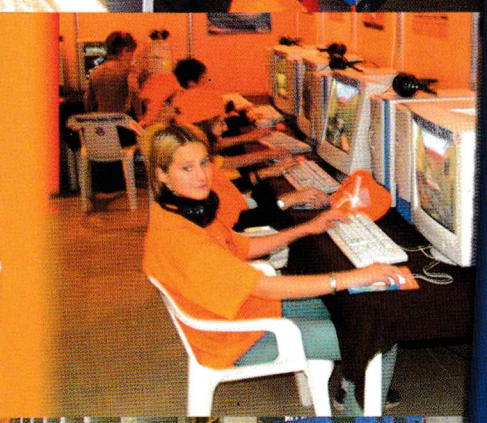
"Хвани здраво меча, събери армията си и се приготви за битка в това напълно ново Heroes™ приключение!" Кампаниите в това официално допълнение проследяват приключенията на петима нови герои, впуснали се в търсене на няколко могъщи артефакта, преди да се съберат, за да се изправят срещу един диаболичен злодей – лудия магьосник Хексис.

39 95 лв. **ИЗЦЯЛО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК**

WWW.PULSAR-GAMES.COM

[СОФИЯ] бул. Цар Борис III 21, тел. (02) 954 98 11, 954 98 62; ул. Екзарх Йосиф 51, тел. (02) 983 26 35; Мултиплекс (подлеза на НДК) бул. Патриарх Евтимий 86, тел. (02) 951 67 72; бул. Витоша 61, тел. (02) 988 20 25; Базар малък ЦУМ - ет.3; НДК - базар ПАСАЖА; Кунторов ЕООД - ул. Г.С.Раковски 122А, тел. (02) 984 82 45; Магазин Office Express - бул. Цариградско шосе 135; Техномаркет (магазини 1 и 2); Технополис; **[ВАРНА]** ул. Райко Жинзифов 14, тел. (052) 607 974; бул. Княз Борис 65, тел. (052) 607 973; бул. 8-ми Приморски полк (срещу стадион Черно море) - тел. (052) 300 558, (052) 300 660; **[ПЛОВДИВ]** ул.Антим I-ви 5 (Фешън Център), тел. (032) 624 080, (032) 625 805; ул. Загреб 2, тел. (032) 264 813; **[ПЛЕВЕН/ЛОВЕЧ]** бул.Русе 2, тел. (064) 800 300; Плевен Стайл - тел. (064) 800 533; **[РУСЕ]** ДатаСис - ул. Борисова 52, тел. (082) 225 822; Атлас-К - ул. Добруджа 5, тел. (082) 222 027; **[БУРГАС]** Онтайм ЕООД - тел. (056) 803 505; **[ДИМИТРОВГРАД]** ДНД Димитър Димитров ЕТ, ул. Иван Вазов 12, тел. (0391) 635 26, 098 516 915; **[ДОБРИЧ]** магазин PC SHOP - тел. (058) 46 202; **[СТАРА ЗАГОРА]** Викинг Сервиз - ул. Х.Д.Асенов 130, тел. (042) 42 132, (042) 42 184; Диком ООД - тел. (042) 600 893; **[МОНТАНА]** ул. Ангел Кънчев 30, тел. (096) 25 546; **[ВРАЦА/МЕЗДРА/ЛОМ]** ЕТ Никейс Бизнес - тел. (048) 913 825, (088) 804 228; **[КАРЛОВО]** Терасист ООД - тел. (0335) 933 21; **[НЕСЕБЪР]** Видеохит ООД - тел. 088 811 888; **[ПАЗАРДЖИК]** ЕТ Светослав Ковачев - тел. 088 905 598; **[СИЛИСТРА]** СД Спайдър - Стоянови (086) 63 796; **[СЛИВЕН]** ЕТ Деян Атанасов - тел. 088 348 179; **[СМОЛЯН]** ЕТ Стоян Тинчев - тел. (0301) 63 272, **магазини ГЕРМАНОС** - в цялата страна

"ПУЛСАР" ЕООД - ОФИЦИАЛЕН ДИСТРИБУТОР ЗА БЪЛГАРИЯ НА: VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE PUBLISHING (BLIZZARD, SIERRA И ДР.), INFOGRAMES, ELECTRONIC ARTS, INTERPLAY, VIRGIN INTERACTIVE, CODEMASTERS, 3DO, ACTIVISION, NOVALOGIC, THQ, KONAMI, LUCAS ARTS



ВИРТУАЛЕН СВЯТ

ВЕРИГА КЛУБОВЕ ЗА ИНТЕРНЕТ, ИГРИ И КИБЕРСПОРТ

Виртуала
Мрежата
Корубата
Акулата
Храма
Скалата
Карамел
West
Пентагона

Качествени услуги на разумни цени

www.virtualworld.bg